

# WIZ

ו ו י ז

הירחון למשחקים: משחקי מחשב, משחקי טלוויזיה, משחקי תפקידים ועוד...

## 58

גיליון

- חקירה מצולמת - COMMAND & CONQUER
- המשך מלחמת הפורבים - REBEL ASSAULT 2
- אסטרונאוטים שובו הביתה - THE DIC
- כדורגל וינטואלי - FIFA 96
- המשכו של HERETIC - HEXEN
- אומנות מלחמה - WARCRAFT 2



פריט שופרס: 9806083  
קו-אופ צפון: 962528

080058  
19.00 ש"ח (כולל מע"מ)  
באילת 16.30 ש"ח  
פברואר 1996

לגיליון זה  
מצורף חגב משחק המחשב  
המלא באטמן חוזר,  
על גבי CD-ROM



תחילת שנה אזרחית חדשה מהווה עיתוי מושלם להפצה ולשיווק של משחקי מחשב לשוק. חג המולד, חנוכה ופתיחת השנה לכשעצמה, מרכיבים ביחד את סל הקניות ופוטנציאל הקונים הגדול ביותר גם בתחום המחשבים.

אנו, חובבי המשחקים, מרוויחים לא מעט מכל העניין, שכן מבחר גדול של משחקים טריים במחירים מפתים הופכים במהרה להזדמנות שאסור להחמיץ. אך כמו בכל דבר, גם כאן ההחמצות מעמידות דברים על דיוקם - הרבה משחקים טובים נדחקים לפינה על חשבון הלהיטים התורניים.

מערכת וויז נערכה במיוחד על מנת לסקר את נחשול המשחקים החדשים שהגיעו וליקט עבורכם את המיטב, תוך כיסוי משחקים שנמצאו דחוקים אי שם בפינות אפלות.

אז אחרי שעברנו קשה, עשינו משהו למען הצדק החברתי של משחקי המחשבים, החזרנו את באטמן על גבי CD-ROM לכל קורא והמשכנו במדורים הקבועים, ניתן לקבוע שתי עובדות ולהגיע למסקנה אחת: א. זהו הגיליון העשיר והגדול ביותר בתולדות וויז.

ב. נהנינו מכל רגע.  
מסקנה - עכשיו תורכם.

קובי סייט

עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו מנוי וכך השתתפו בהגרלה החודשית וזכו בבובת Star Trek מתנת באג מולטיסיסטם. המשחק יישלח לבתיכם:

אטלי נתנאל מנתניה, קזין מיכה מזכרון יעקב, קובץ נועם מחיפה, דר אבישי מבנימינה, לשם ניר מקיבוץ כפר מכבי, גיל עדה מתל אביב, אבינור דניאל מחיפה, שם-טוב עומר מירושלים, סרבטקה ברק מקריית מוצקין וזק אור מהרצליה.

תשובות לשאלות קוראים ומנויים בין השעות 13:00-16:00 בלבד.

הבהרה: משחקי ה-CD-ROM מצורפים חינם לרוכשים WIZ בדוכנים ובחנויות, למנויים חדשים ולמנויים ששילמו.

# ג ו כ

## ה ע נ י נ י מ

פברואר 1996 ■ גיליון 58

- |    |   |
|----|---|
| 4  | חדשות מעבר לאוקיינוס                    |
| 6  | PC: מצעד המשחקים                        |
| 7  | באטמן חוזר - הוראות הפעלה והתקנה        |
| 8  | PC: הקירה מצולמת - LITTLE BIG ADVENTURE |
| 10 | לאוזניך בלבד - החיים שלך ב-FIFA         |
| 11 | PC: TEKWAR                              |
| 12 | PC: DESTRUCTION DERBY                   |
| 14 | PC: טיפים                               |
| 16 | PC: THE DIG                             |
| 18 | PC: SHANGHAI GREAT MOMENTS              |
| 19 | PC: HYPERMAN                            |
| 20 | PC: REBEL ASSAULT 2                     |
| 22 | PC: PANIC IN THE PARK                   |
| 23 | PC: RAPID ASSAULT                       |
| 24 | PC: FIFA '96                            |
| 26 | PC: STONEKEEP                           |
| 27 | PC: אופנועי הרעם                        |
| 28 | PC: HEXEN                               |
| 29 | PC: NAVY STRIKE                         |
| 30 | משולחנו של ד"ר וויז                     |
| 32 | PC: WARCRAFT 2                          |
| 34 | אינטרנט                                 |
| 36 | PC: ASCENDANCY                          |
| 38 | PC: ICE & FIRE                          |
| 39 | PC: LOCUS                               |
| 40 | משחקי תפקידים: שיוחות עם מורגן לה פיי   |
| 42 | משחקי תפקידים: הרלון                    |



מנהלת: לילי צראף \* עורך: קובי סייט \* עריכה לשונית: זוהרה זולברג \* מחלקת מנויים: יעל גרשוביץ \* צלם: יהודה נגטיב \* המשתתפים: ד"ר WIZ, קובי סייט, דוד זילברשטיין, מורגן לה פיי, דוד אידלס, דייזי כץ, רוני טל, ערן בן-סער, אבי סבג, ליאור ברנע, אורן רביב, אסי אופנהיימר, נועם עציון, ניר שקד, אור פלג. \* עיצוב גרפי: סדר, עימוד, ובניה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות \* דפוס: אומני אופסט בע"מ \* מו"ל: WIZ, ירחון מקבוצת קרדן השקעות \* מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק \* מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 \* טל: 03-5702654, פקס: 03-5708174 מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות, המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שישלח למערכת לא יוחזר.

# פניון

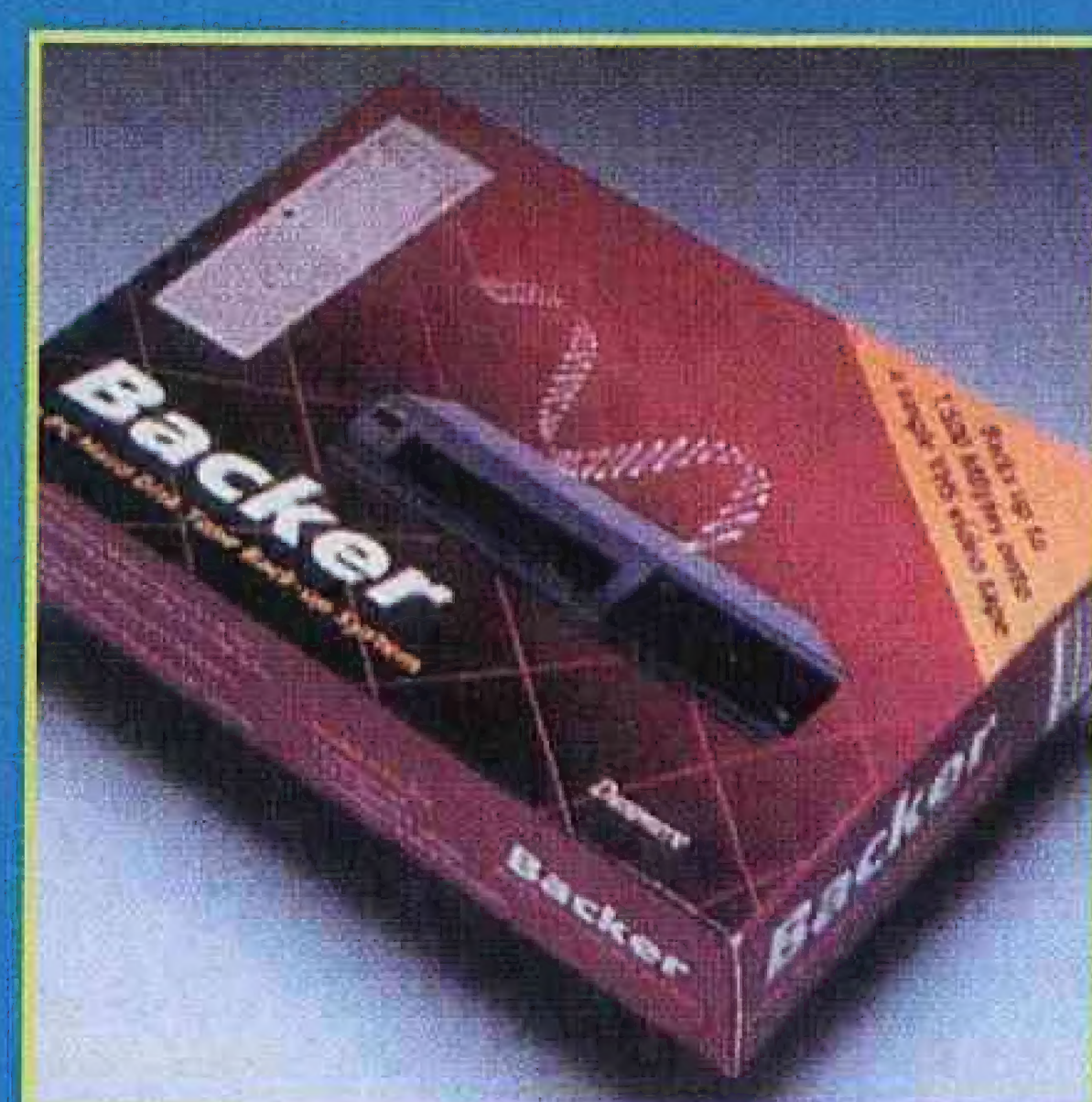
## משחקי מחשב

תל-אביב: רח' אבן-גבירול 60, טל' 03-6961826  
הרצליה: רח' סוקולוב 29 (פסז' סטאר), טל' 09-589077

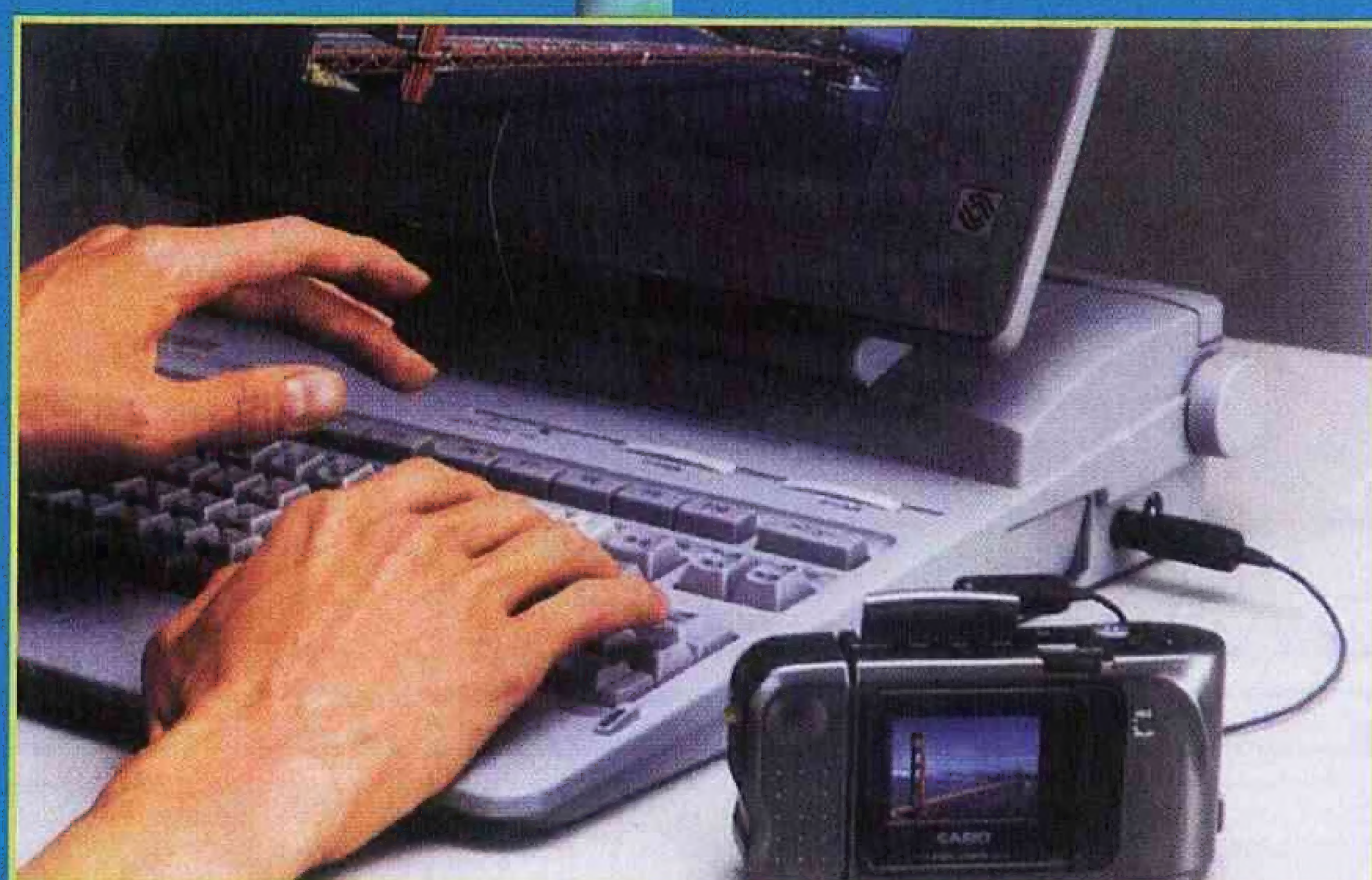


בתוכה. את התמונות ניתן לראות על גב המצלמה או להעבירן אל מחשב PC לצורך צפייה, עיבוד בתוכנת ציור ועוד. מדליק ביותר ויקר עד מאוד, כ-3,000 ש"ח.

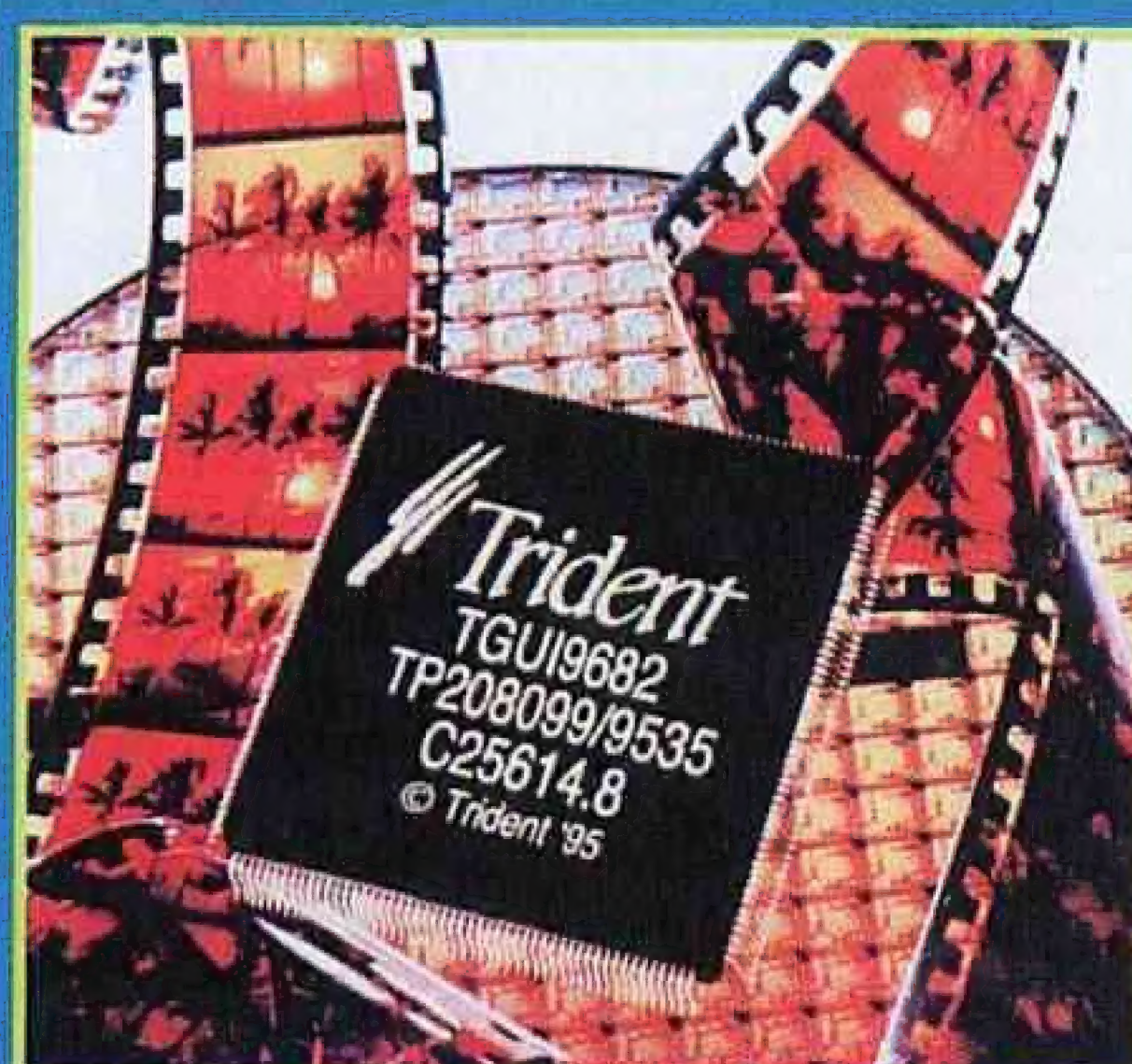
## Backer



לאור הפניות הטלפוניות הרבות שהיו למערכת וויז בעקבות הידיעה על מוצר הגיבוי המעניין הזה לפני שני גליונות, להלן פרטים נוספים: Backer הינו כרטיס המתחבר לתוך מחשב ה-PC וממנו יוצא כבל המתחבר לווידאוטייפ. בעזרת תוכנה מיוחדת, ניתן לגבות עד 1.5 Gb על קלטת VHS רגילה של 3 שעות. ה-Backer משווק באנגליה בחנויות מחשבים ומחירו כ-175 ש"ח.



## TGUI



חברת Trident, יצרנית כרטיסי תצוגה, החלה בשיווק רכיב חדש שנועד לשימוש יצרנים אחרים של כרטיסי תצוגה. הרכיב החדש נועד לכרטיסים של 64 ביט ומאיץ באופן משמעותי את התצוגה תחת Windows 95.

## Casio QV-10

מוצר מדליק של חברת קסיו - מצלמה דיגיטלית בצורת מצלמת פילם אוטומטית רגילה. המצלמה החדשה אינה משתמשת בפילם אלא מאחסנת עד 90 תמונות צבעוניות

כיוון הסיבוב ואת מהירותו, וכך ניתן להגיע לתוצאות מהירות ומדויקות יותר. בעיה נוספת שנפתרה (קיימת גם בעכברים) היא בעיית הלכלוך. כיוון שהכדור אינו צריך לגעת בשום דבר אלא רק להסתובב, אין ללכלוך כל השפעה. מניסיוני, כדור העקיבה די מוצלח במשחקים, אך הוא לא הצליח עד היום בעולם. אולי ההמצאה החדשה תפיה בו רוח חיים. דרך אגב, תדאגו לנקות את כדור העכבר שלכם!

## TV Gamer

מתאם חדש וזול (כ-250 ש"ח) שיצא לאחרונה מאפשר חיבור בין המחשב למכשיר הטלוויזיה הביתי. כל זאת בעזרת כבל מיוחד ותוכנה המפעילה את המיתוג בין מסך ה-SVGA לבין מכשיר הטלוויזיה. חביב.



מאת: ד"ר וויז

## המראה החדש

חברת פאקד-בל האמריקאית-ישראלית, הוציאה לשוק סדרת מחשבים חדשה המיועדת לבית. ייעוד זה עומד מאחורי העיצוב המיוחד.



## Olivetti Envision

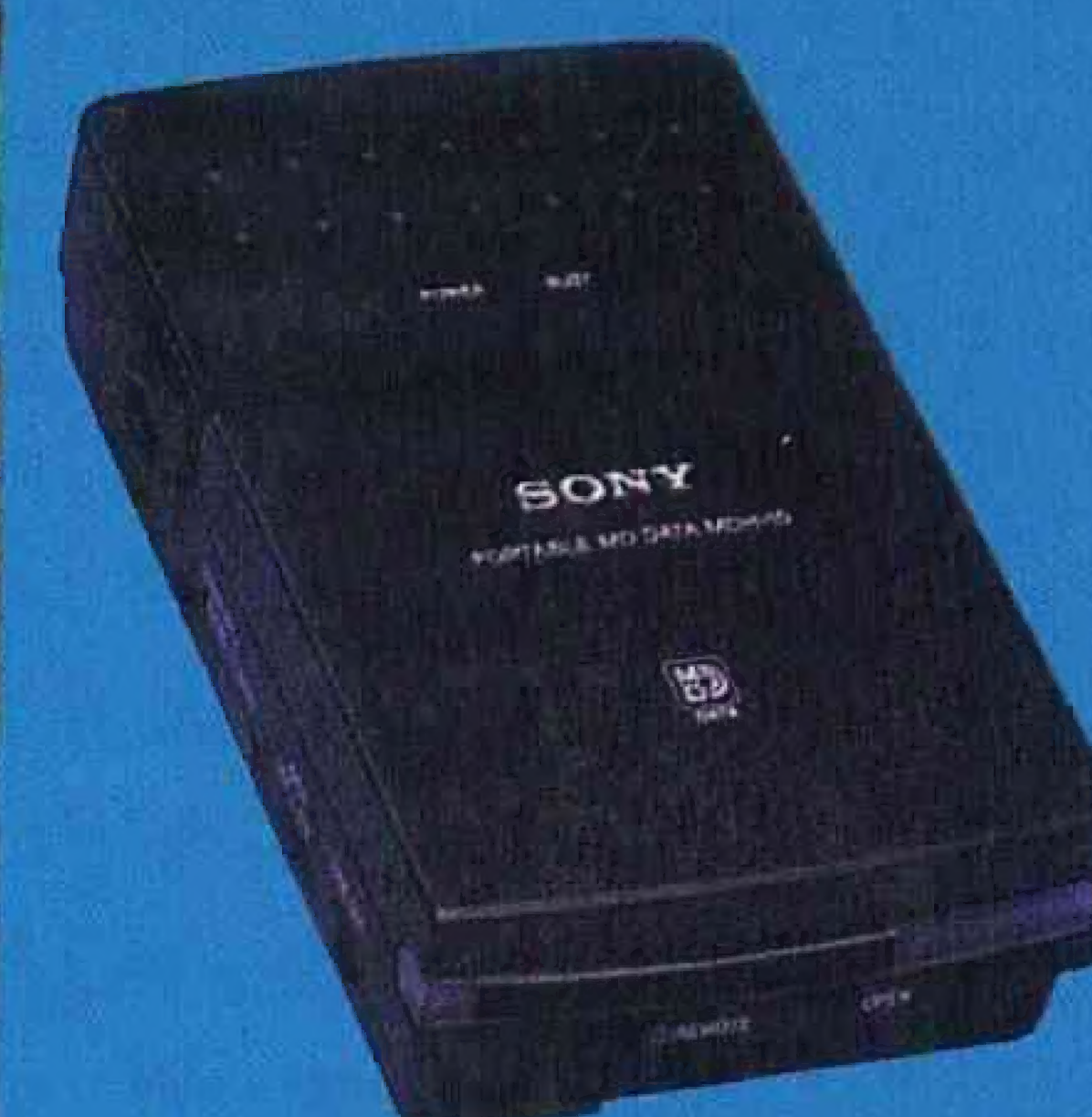
חברת אוליבטי הוציאה לשוק את מה שהיא מכנה: מערכת המחשב החדשה ללימוד, תקשורת ופנאי. הרעיון (שאינו חדש אגב) מתבסס על קופסה שחורה הדומה למכשיר וידאוטייפ, המכילה בתוכה מחשב פנטיום בו טעונה מערכת הפעלה Windows 95, וכונן תקליטורים

המסוגל "לאכול" את כל סוגי התקליטורים הקיימים: תקליטורי מוסיקה, Photo CD, Video CD ותקליטורי מחשב רגילים. מערכת ה-Envision מגיעה עם מקלדת המקושרת למערכת בעזרת משדר אינפרא אדום ושלט רחוק, היא מסוגלת להתחבר אל מערכת הסטריאו הבייתית ומשתמשת במכשיר הטלוויזיה הרגיל כצג לכל דבר. בנוסף, היא מכילה בתוכה מזכירה אלקטרונית, מודם/פקס ומסוגלת להתקשר אוטומטית לאינטרנט.

## Sony MD



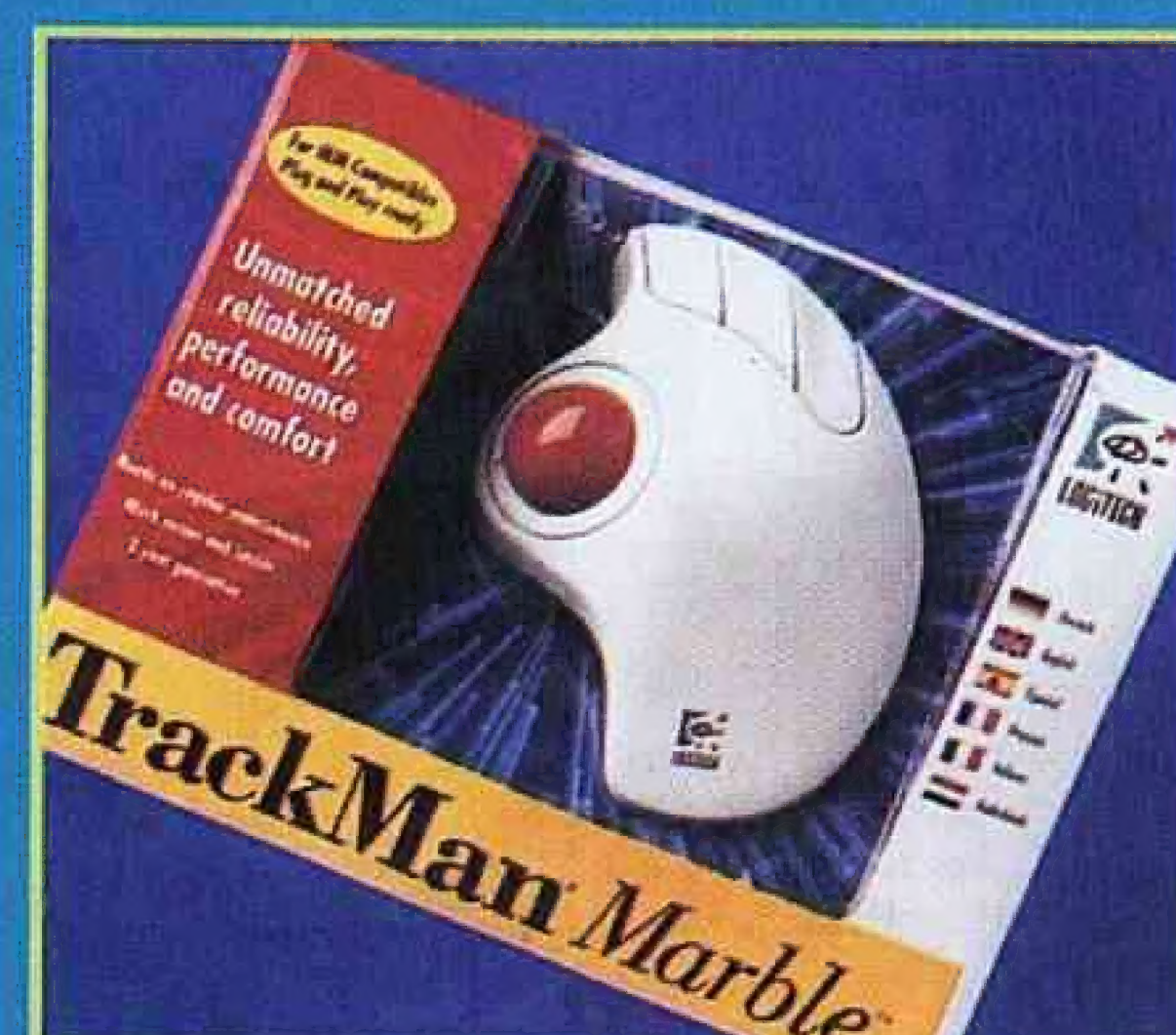
חברת סוני שהוציאה לשוק לפני מספר שנים את מערכות המיני-דיסק (טייפים דיגיטלים המקליטים מוסיקה על גבי תקליטונים מיוחדים), כשלה אומנם בשיווק



הטייפים אך היא אינה מוותרת. לאחרונה, החלה החברה לשווק סדרת טייפים חדשים המסוגלים להקליט מוסיקה ו/או נתוני מחשב על גבי תקליטון (MD) מיוחד שנועד למוסיקה. התקליטון בגודל 2.5" והוא מסוגל להכיל עד 140M של נתונים או מוסיקה רגילה. הוא ניתן לקריאה וכתיבה רב פעמית. מחיר הטייפ כ-2,000 ש"ח.

## TrackMan Marble

כדור עקיבה חדש של חברת לוגיטק יצא לשוק. מעבר לעיצוב האגרנומי המיוחד שמטרתו להתאים את הכדור לכף היד לשימוש ממושך, מדובר בהמצאה חדשה. בעוד שבכדור עקיבה רגיל מסובבים את הכדור על ידי האצבעות והכדור מסובב ציריות הקובעות את מיקום הסמן על גבי המסך, בכדור העקיבה החדש אין חלקים נעים פרט לכדור. תחת הכדור ישנה מערכת חיישנים המזהה את





## הוראות התקנה והפעלה



את ההתקנה יש לערוך דרך DOS בלבד.

התקנת המשחק דורשת 18MB זיכרון פנוי בכונן הקשיח.

הכנס את התקליטור אל כונן התקליטורים, ועבור לכונן זה על ידי הקשת Enter-1 D: (כאשר האות D מייצגת את אות כונן התקליטורים שברשותך).

הקש SETUP-1 Enter ועקוב אחר ההוראות שעל גבי המסך.

לאחר סיום ההתקנה עבור אל ספריית המשחק שבחרת (ברירת המחדל היא C:\BATMAN) והקש BATMAN-1 Enter, כדי להפעיל את המשחק.

### אופן המשחק

כל יום במשחק, מתחיל במערה של BATMAN. באפשרותך לנסוע אל העיר דרך המוסך (GARAGE), להצטייד בחליפה חדשה, כלי נשק ומכשירים שונים לחגורה בחדר הכספת (VAULT), לעדכן ולבחון ראיות שתמצא בעיר (בחר ב-EVIDENCE מתוך COMPUTER MAIN), לצפות בחדשות (MAIN COMPUTER) או בקלטת וידאו (בחר ב-VIDEO בתוך COMPUTER MAIN). כדי ללכת לישון ולעבור ליום הבא, בחר ב-WAYNE MANOR.

### ● ב-BATMOBILE

בתוך המכונית עליך לבחור לאן תרצה להגיע בעזרת ה-NAVIGATION COMPUTER, על ידי הצבעה על המקום הרצוי במפה.

### ● בעיר

במצב קרב, BATMAN יילחם באופן אוטומטי, אלא אם כן תחליט להשתמש בנשק או בחפץ מיוחד ששמת בחגורה שלך. בין הקרבות או במצב בו אין קרב, תוכל לנסות להיכנס למבנים או לחפש אחר ראיות.

### ● Esc

בכל מצב במשחק, לחיצה על כפתור ESC תעביר אותך לתפריט הפעלה

ואותן ראיות בעיר, נסה להגיע לכל מקום בשעות שונות.

★ בומרנג-קושר מכניע את האויב ונותן לך אפשרות לשאול אותו שאלה אחת.

★ השתמש בכלי נשק, אל תיתן לחליפה להיפגע, יש לך רק 3 כאלו.

★ הכנס כל רמז שתמצא למחשב הראיות שלך ושים לב אם נוספו מקומות חדשים על גבי המפה.

המאפשר שמירה, טעינה, העברת זמן וייצאה מן המשחק.

### טיפים חיוניים

★ נסה להגיע אל מקום מסוים עם חפצים שונים בחגורה, לעתים המכשיר הנכון הוא מה שאתה צריך.

★ אל תעביר יותר מדיי ימים מבלי להתקדם, שכן בסופו של דבר הפינגוויין יתנקש בחייך.

★ לא בכל שעה נמצאים אותם אנשים

המשכו המדובר של HEXEN - HERETIC - מטפס מהמקום ה-17 למקום ה-10 והמכובד. עלייה מכובדת נוספת, כמו גם כניסה ל-20 הגדולים, רושם לזכותו CRUSADER שהתברג למקום ה-17. אם כן, המצעד עבר ריענון כללי, משחקים חדשים כמו: CRUSADER, MECHWARRIOR, THE NEED FOR SPEED, WARCRAFT 2, HEXEN ואחרים תפסו את מקומם ב-20 הגדולים, אם כי הצמרת עדיין מסורתית.

משחקים חדשים עליהם דיווחנו בגיליון זה כמו: STONEKEEP '96, FIFA, REBEL, THE DIG, ASCENDANCY, ASSAULT 2 ואחרים, הצליחו להגיע בזמן הקצר מאז יציאתם לשוק לעשרייה ה-3 וה-4 ונמצאים בסימן עלייה.

### הכתובת לדירוג:

Jojo Productions  
Balderikstraat 16  
3032 HC Rotterdam  
The Netherlands  
jojo@xs4all.nl

לגולשי אוטוסטרדה המידע:  
<http://www.xs4all.nl/~jojo>



כמה חודשים טובים עד שיפנה את הבכורה להברקה אחרת.

אל צמרת המצעד המסורתית פורץ בסערה חסרת תקדים, היישר אל המקום השלישי, WARCRAFT 2 - משחק המשך חדש ומבטיח ל-WARCRAFT שלא נוטש את החברה הגבוהה.

האם מתווסף זוג נצחי חדש ל-CIVILIZATION? ימים יגידו.

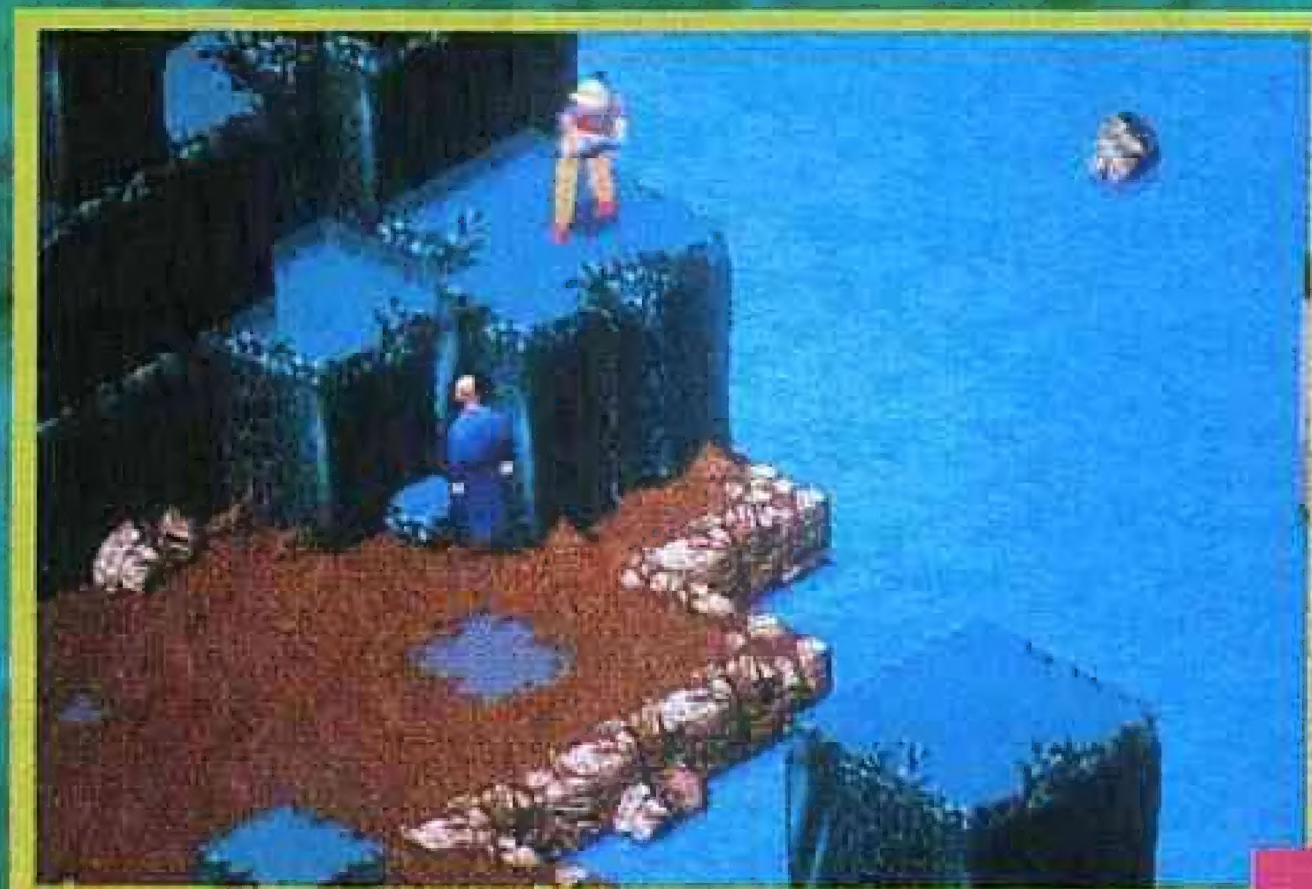
מצעד המשחקים ה-6 יוצא לדרך, מצעד העומד בסימן שיאים חדשים, כניסות טריות וריענון כללי.

זהו החודש השלישי לשהותו של COMMAND & CONQUER בפסגה - למעשה, זוהי השהות הרצופה הארוכה ביותר למשחק במקום הראשון (DESCENT שהה בפסגה חודשים רצופים) מאז שפורסם המצעד בעיתוננו, ועושה רושם שיעברו עוד

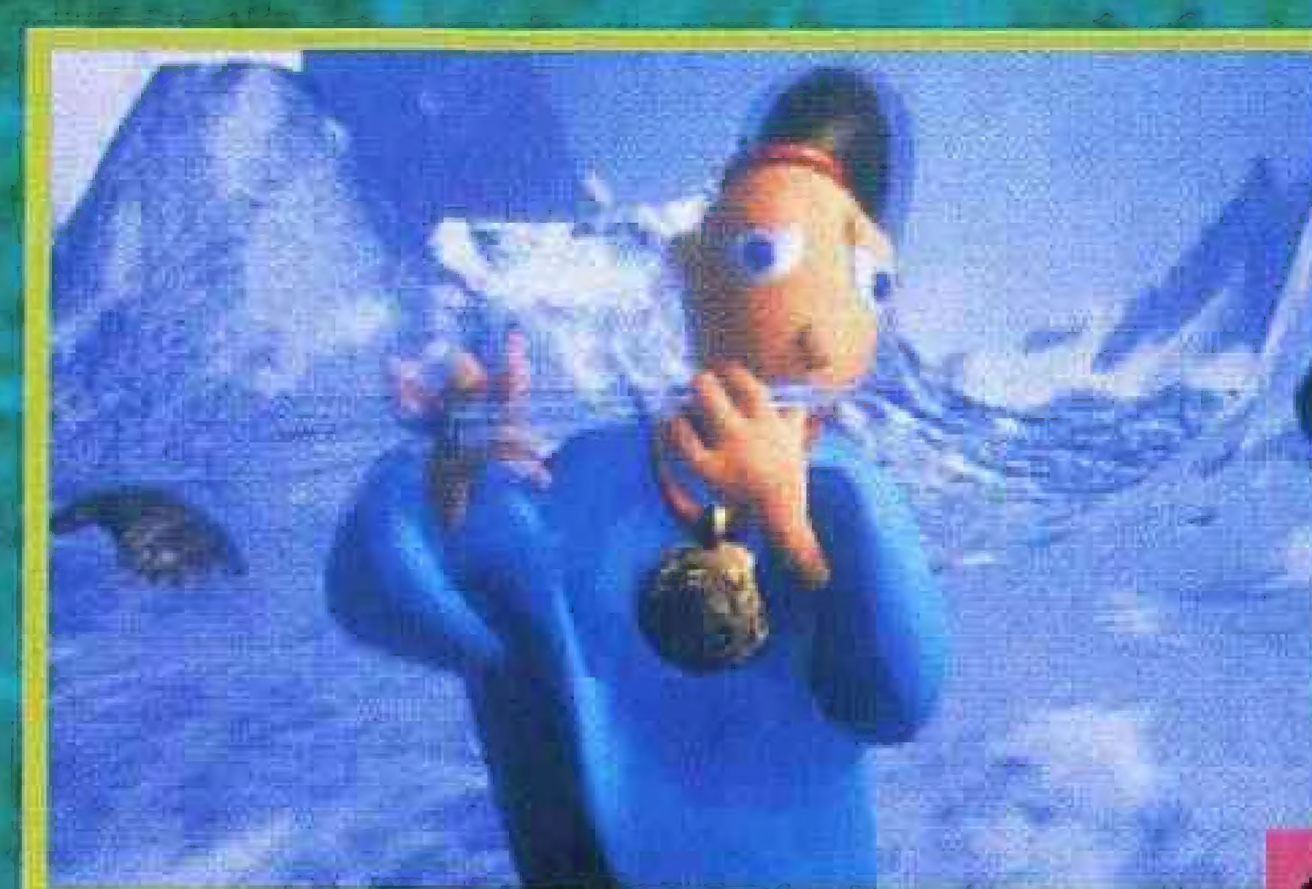
שם החברה	שם המשחק	מס שבועות	דירוג קודם	דירוג נוכחי
VIRGIN	COMMAND & CONQUER	13	(1)	1
INTERPLAY	DESCENT	52	(4)	2
BLIZZARD	WARCRAFT 2	4	(-)	3
VIRGIN	DOOM 2	63	(2)	4
MICROPROSE	CIVILIZATION	156	(5)	5
STARDOCK	GALACTIC CIVILIZATIONS	62	(3)	6
INTERPLAY	WARCRAFT	57	(6)	7
VIRGIN	DARK FORCES	48	(7)	8
ACTIVISION	MECHWARRIOR 2	21	(8)	9
RAVEN	HEXEN	6	(17)	10
MICROPROSE	MASTER OF MAGIC	63	(10)	11
MICROPROSE	U.F.O	88	(12)	12
ELECTRONIC ARTS	NEED FOR SPEED	12	(15)	13
ORIGIN	WING COMMANDER 3	54	(11)	14
MICROPROSE	MASTER OF ORION	116	(14)	15
STARDOCK	STAR EMPEROR	15	(9)	16
ELECTRONIC ARTS	CRUSADER	8	(21)	17
MINDSCAPE	PANZER GENERAL	56	(13)	18
MICROPROSE	X-COM 2	38	(19)	19
MINDSCAPE	STEEL PANTHERS	10	(20)	20



# חקירה מצולמת



15 בכדי לעלות על הגבעה תעמוד במקום בטוח והפועל ייפול לים.



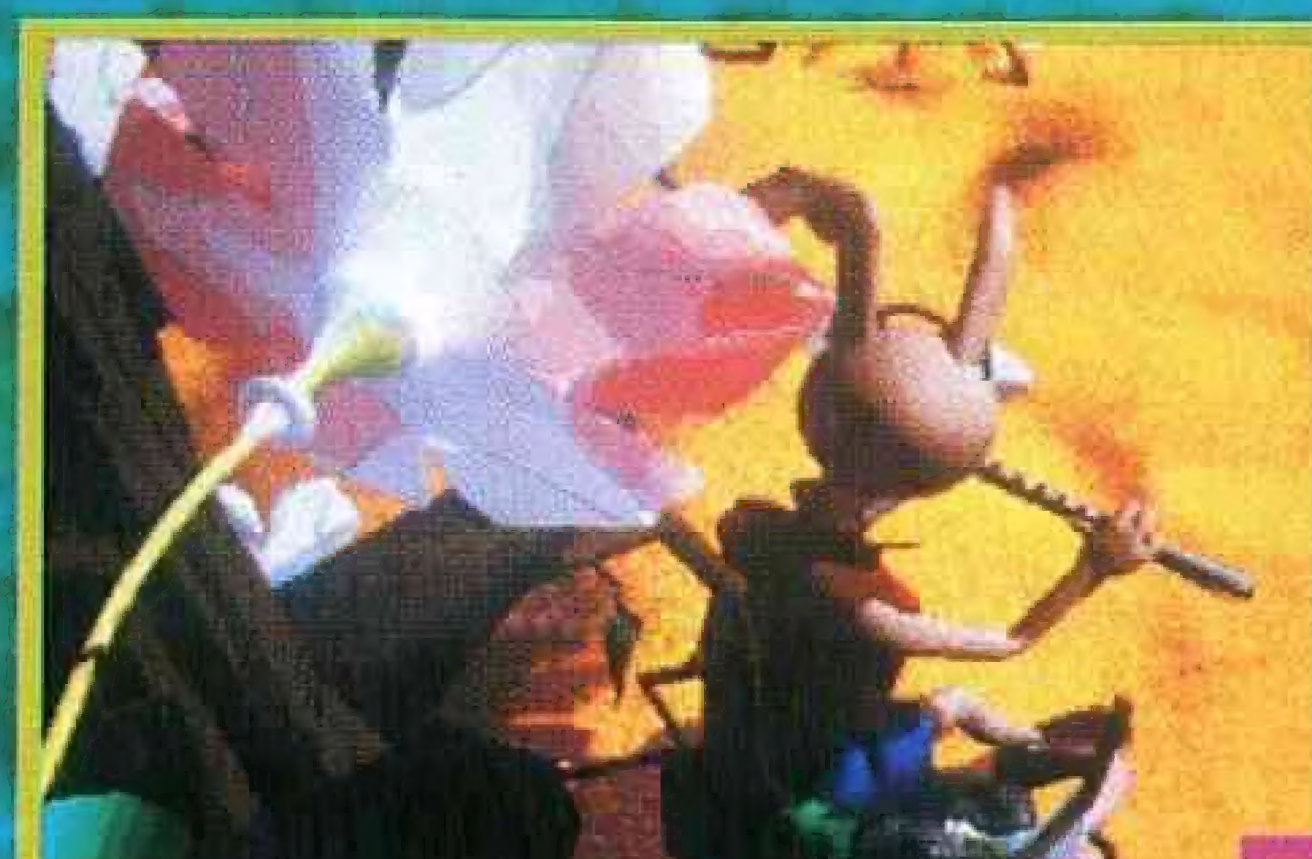
11 צילילי חלילי יפשירו את מי האגם.



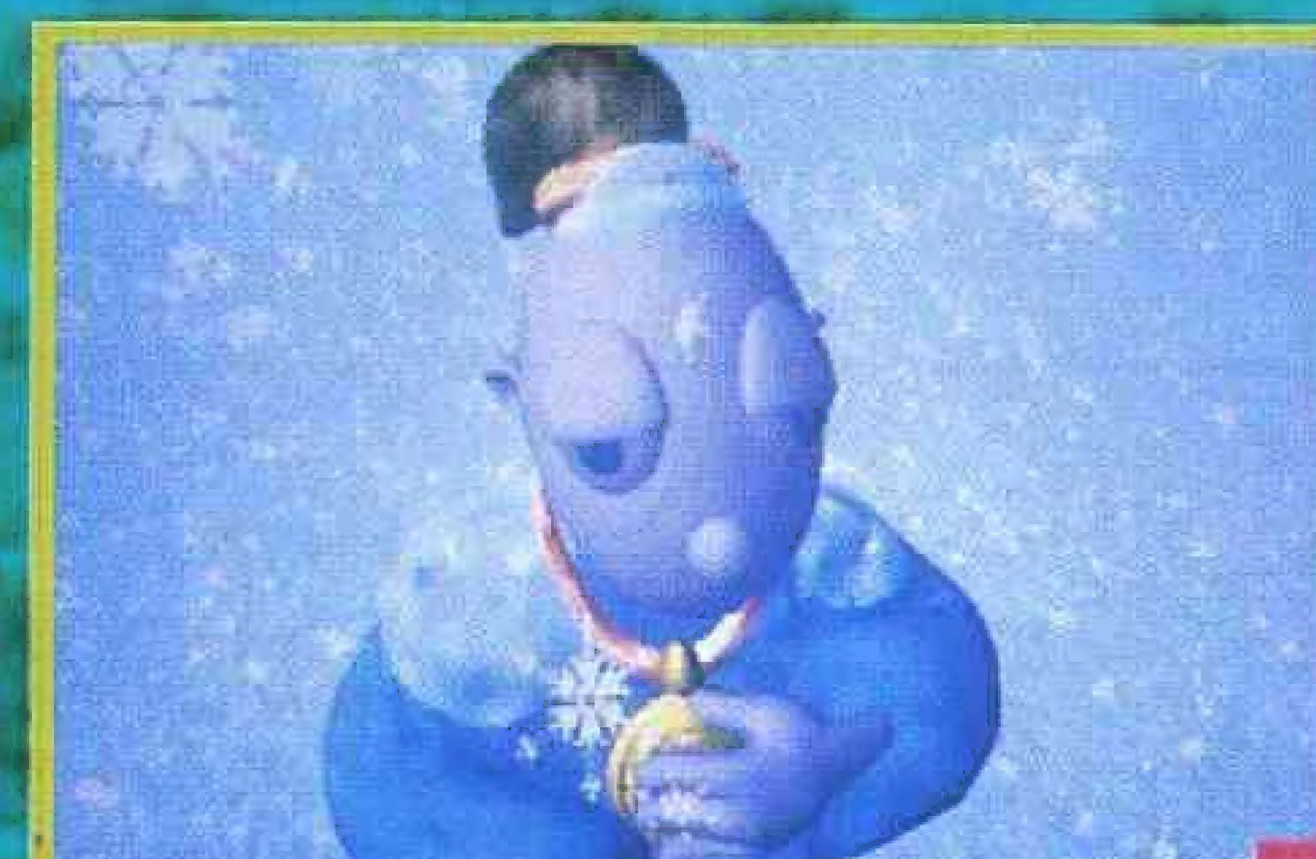
7 בעזרת המורדים תגיע להרי ההימלאיה.



16 הקרב האחרון.



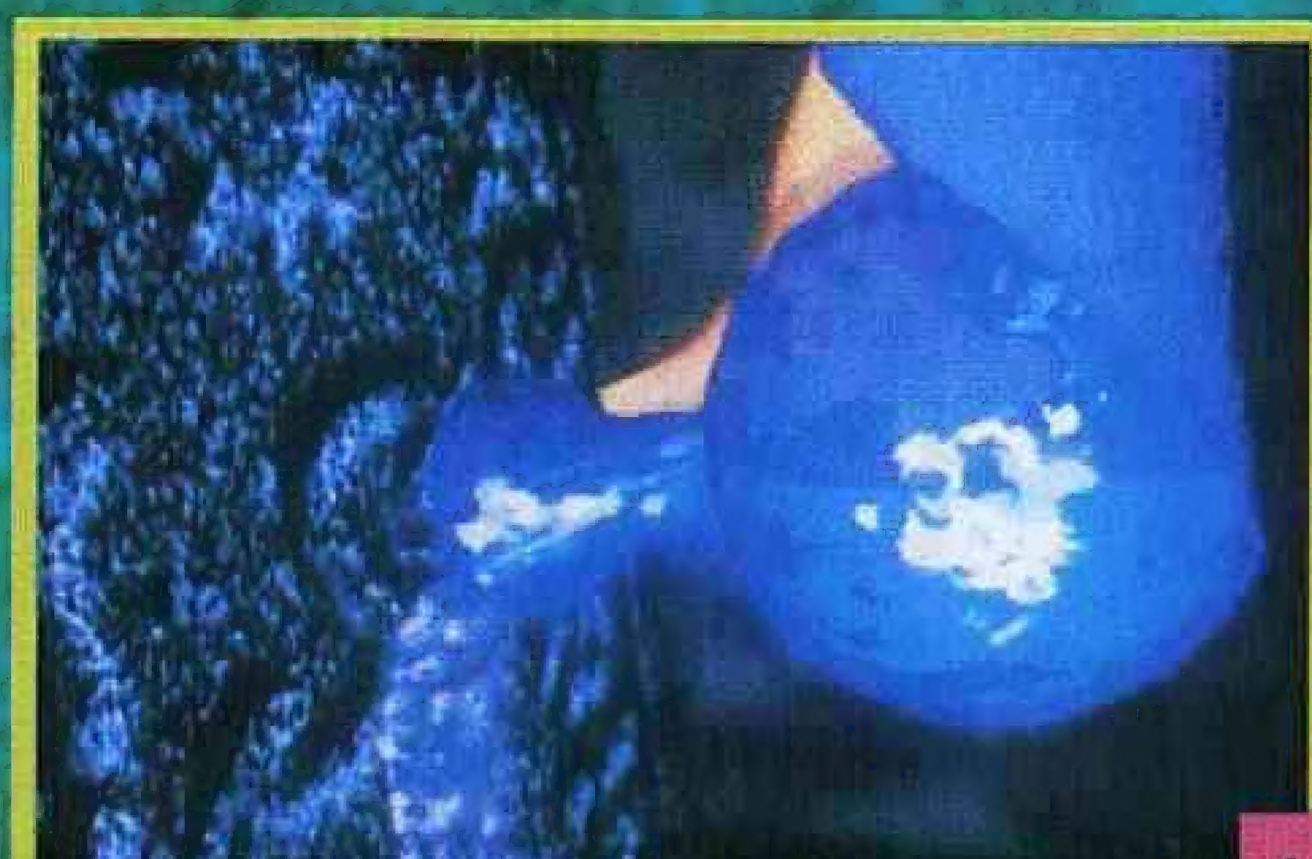
12 "וגם הנגב עוד יהיה פורח!"



8 טווינסון קפא בשלג.



17 טווינסון וחברתו זוכים בכוח.



13 טיפת מים תשטוף את האבק ותפוצץ את הטירה.



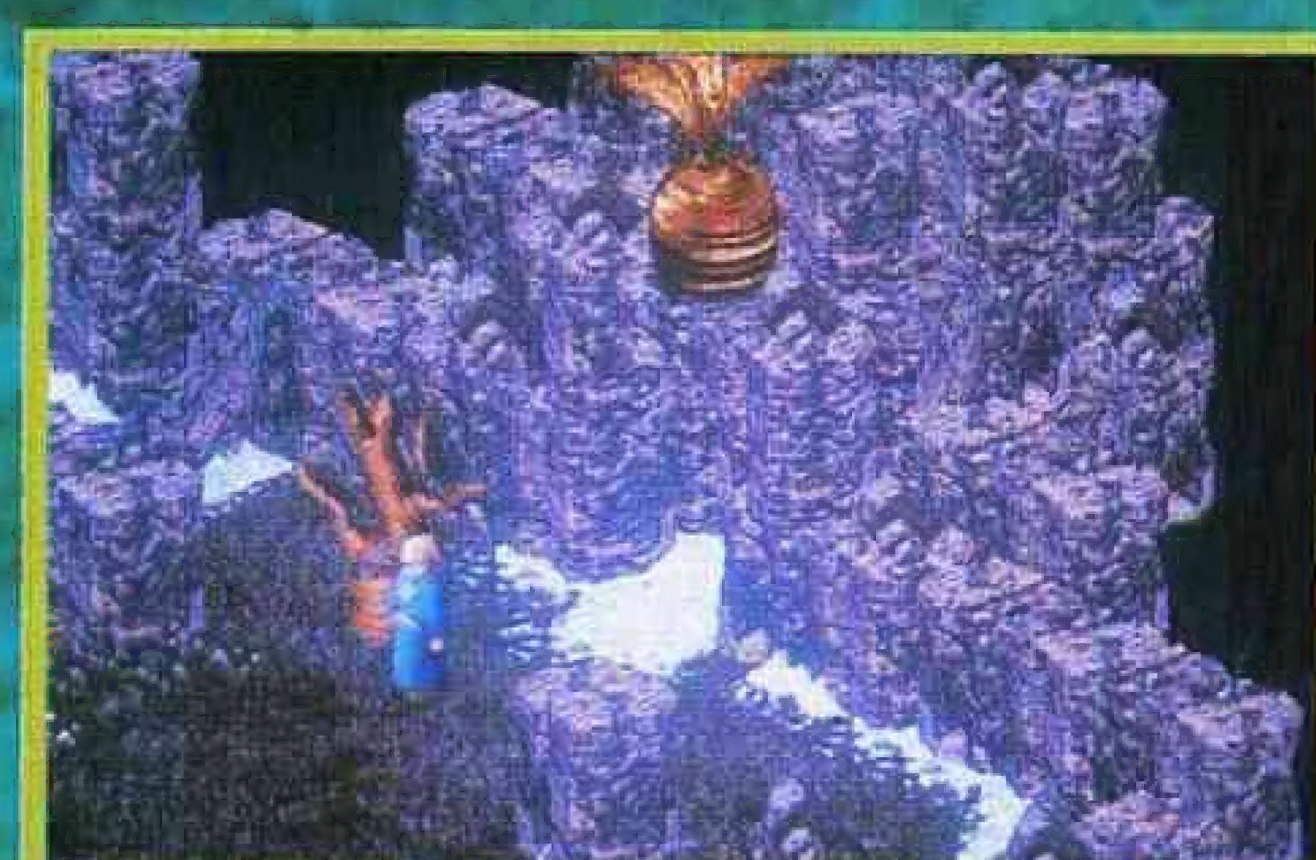
9 קודם היית קפוא, עכשיו עברת לסקי.



18 "נא לא להפריע."



14 כל הדרוש לסיום המשחק נמצא בהישג יד.



10 הגזר הקדוש. האגם הקפוא נמצא כסביבה.

# LITTLE BIG ADVENTURE

## חלום של הרפתקה

טווינסון חולם לאחרונה חלומות מוזרים. באחד מחלומותיו כוכב הלכת שלו נמצא על סף השמדה וטווינסון מחליט לעשות מעשה.

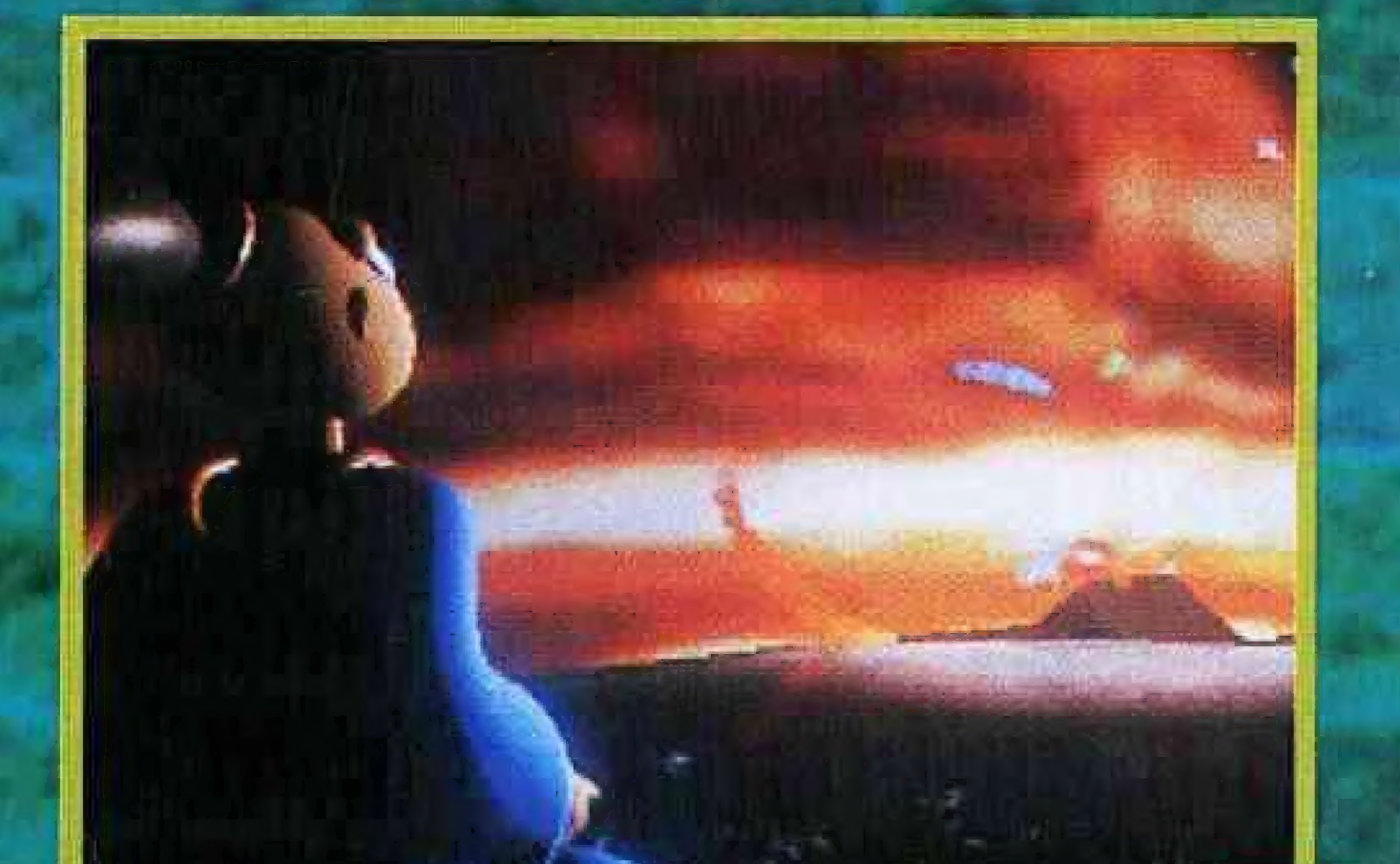
אנו עומדים להיכנס להרפתקת המאה - הרפתקה קטנה גדולה. ו"למרות" שהדמויות הן בובות ולא נשפכת כאן אף טיפת דם אחת, מדובר באחת ההרפתקאות היפות ביותר שיצרו לאחרונה.



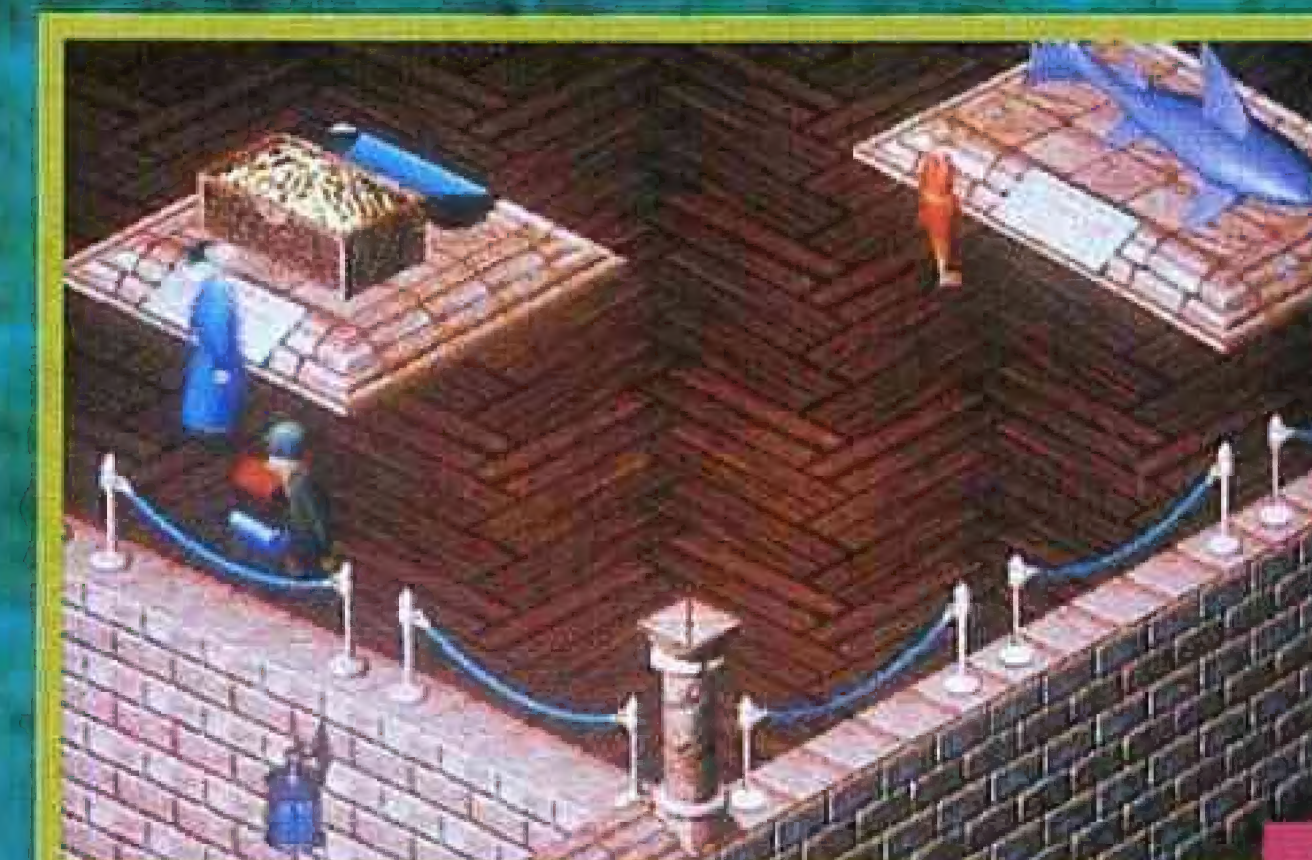
5 השגת ספר של "בו", קבל הצגה.



3 כדי להצליח עליך לסבול ממחלת ים.



1 טווינסון חולם.



6 כדי להשיג את מטמונו של הפיראט - עליך לעוף.



4 גם מתחת לאדמה ממתניות הרפתקאות.



2 החלום הוביל אל הכלא, מכאן צריך לברוח.





הסמים (המפגש ביניכם יתפתח כמעט תמיד לקרב יריות). כאשר מוצאים את ברון הסמים יש לקחת ממנו את המפתח אל ה"מאטריקס", המפתח מאפשר כניסה לרשת התקשורת במטרה למצוא את הקודים של הברונים. כמובן שכמו בכל משחק מסוג זה קיים מגוון גדול של כלי נשק, תחמושת, תרופות, מגנים ומפתחות, המפוזרים על גבי המסך, ומאדריכים ומיפיים את המשחק.

המשחק אלים מאוד (קיבל דירוג של 3 מתוך 4 ברמת האלימות) ורואים בו פציעות, דם וכו'. כמו כן, נעשה שימוש בשפה בוטה ווולגרית.

להילחם בהם ולמצוא את הנוסחה המרכיבה את הסם, הם חילקו אותה לשבעה חלקים. כל ברון קיבל חלק וכל חלק הוסתר במקום אחר על ה"מאטריקס". אתה משחק שוטר לשעבר שהורשע בסחר בסמים ונידון למאסר. את המאסר ריצית על פלטפורמה בחלל שנקראת "המקפא", שם זה ניתן לה משום שהאסירים בבית הכלא מוקפאים לכל אורך תקופת ריצוי העונש. ראש מחלק הביטחון, אותו משחק השחקן WILLIAM SHATNER הידוע כמפקד האנטרפרייז הראשון, החליט לשחרר אותך על תנאי מ"המקפא" כי אתה השוטר הכי טוב שהוא מכיר. אם תצליח לעצור את ברוני הסמים לפני שרובבות יתמכרו לסם הוא ידאג לשחרורך מהכלא, אך אם לא

מאת: אירני מיכאל  
השנה - 2045. המקום - מטרופולין לוס אנג'לס, הסכנה - TEK, סם פסיכוטי. הסם המסוכן ביותר הידוע לאנושות.

לוס אנג'לס הפכה מעיר גדולה למטרופולין המרכז את ערי הסביבה. תושבי העיר מנהלים את עסקיהם דרך רשת תקשורת המחברת את כל אמצעי הטכנולוגיה הקיימים, שנקראת "מאטריקס". מדענים הצליחו לפתח סם קשה חדש הנקרא TEK המופץ ברחבי העיר.

סוחרים הסמים החליטו להניח בצד את חילוקי הדעות ביניהם ולהתאגד לרשת של ברוני סמים. כדי להשיג מטרה זו הם חטפו



מאת: אורן רביב

התומך א.ר. נותר לבדו בחדר התמיכה האפל והחשוך. יצורים מוזרים טיפסו על הקירות, א.ר. ניסה להפנט יצור בעל 3 עיניים, 2 זנבות ואוזן אחת.

לפתע נפער פתח בתקרת החדר ממנו נפל יצור מאובק ומרוט. עד כאן הכל היה נורמלי, אבל אחרי שהיצור פגע ברצפת החדר והשמיע אנחות כאב, נראה הדבר מעט חשוד לתומך הראשי. תומכים, כידוע לכל, לא מרגישים כאב.



"עכשיו, תמכרו!" ציווה קול מוכר על היצורים והסתלק מהמקום. היצורים הסתכלו לרגע על האולם שהיה די שומם.

"זה לא מוצא חן בעיני", סינן א.ר.

"שטויות, אל תהיה כזה פראנואיד, השעה רק 10:59 ולנו יש עוד 12 שעות ללא מנוחה שתייה או אכילה, אז תירגע!"

"מתי תערוכה מתחילה?" שאל א.ר. שחיפש נואשות אחרי מוטציות על הקיר.

# החיים שלך ו-FIFA

לך? "שאל א.ר. והתעלם מ-א.פ. ששכב שוב מעוך על הרצפה.

וכך, לאחר שעברו 3 ימים ללא מזון ומים, ולאחר שמכרו ללא הרף משחקים, הוחזרו היצורים לחדר האפל והחשוך. א.ר. המשיך במשחקו המשעשע עם היצור בעל שלוש העיניים ושני הזנבות, בעוד א.פ. מדר את הסנטימטרים שאיבד מגובהו במהלך התערוכה.

לפתע קפץ א.פ. והטיח את ראשו בקיר. "אני רואה שהפכת להיות תומך אמיתי", אמר א.ר. מבלי להסיר מבטו מהמוטציה. א.פ. לא ענה, הוא התיישב על הרצפה המטונפת והתחיל לשיר שירים של טיפיקס. "תמיד כיף להכיר אנשים חדשים", נאנח א.ר. והצטרף לפזמון החוזר של "יש לי חברה".

"בערך ב-11:00 יש לנו עוד דק..." לצערו הרב של א.פ. הוא לא הספיק לגמור את המשפט שמוחו עמל לפתח, היות והוא נרמס על ידי כמה מאות ילדים שרצו לעבר FIFA '96.

"אפשר אולי לעזור למישהו?" שאל א.ר. "זה כמו להיות תומך, רק בלי הטלפון" חשב לעצמו.

בינתיים פילסה גברת מסיבית את דרכה לעבר הדוכן.



"אתה כבר לא נראה לי כל כך מלא חיים", אמר א.ר. ל-א.פ.

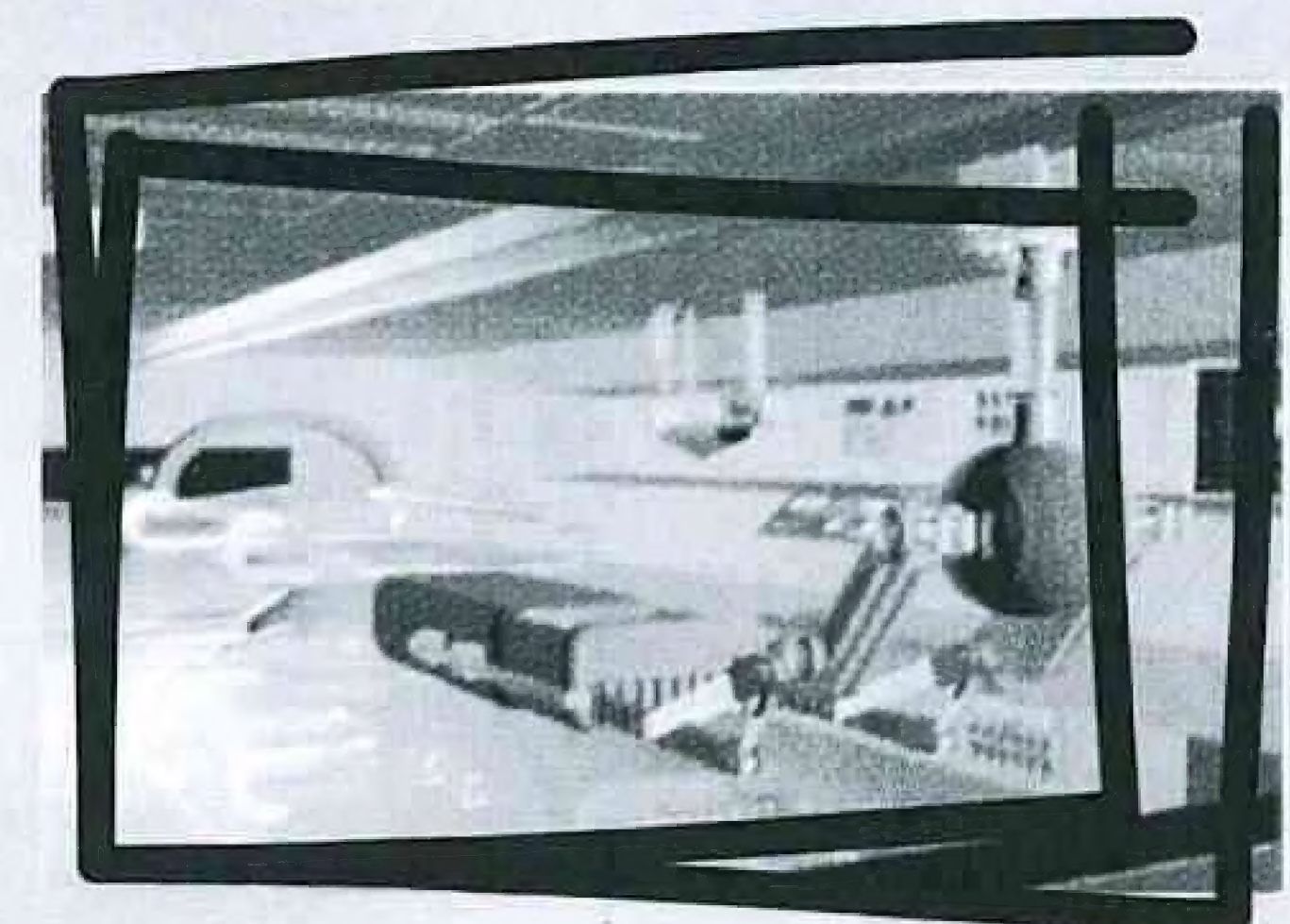
"לא, לא, זה בסדר, מכרתי כבר 4 ערכות של CD-ROM ו-FIFA '96, הרבה FIFA". השיב לו א.פ.

"היי אחי, החיים שלך ב-FIFA", זימזם א.ר. תוך הזדהות מפחידה עם הטקסט. "גבירת, אפשר אולי לעזור



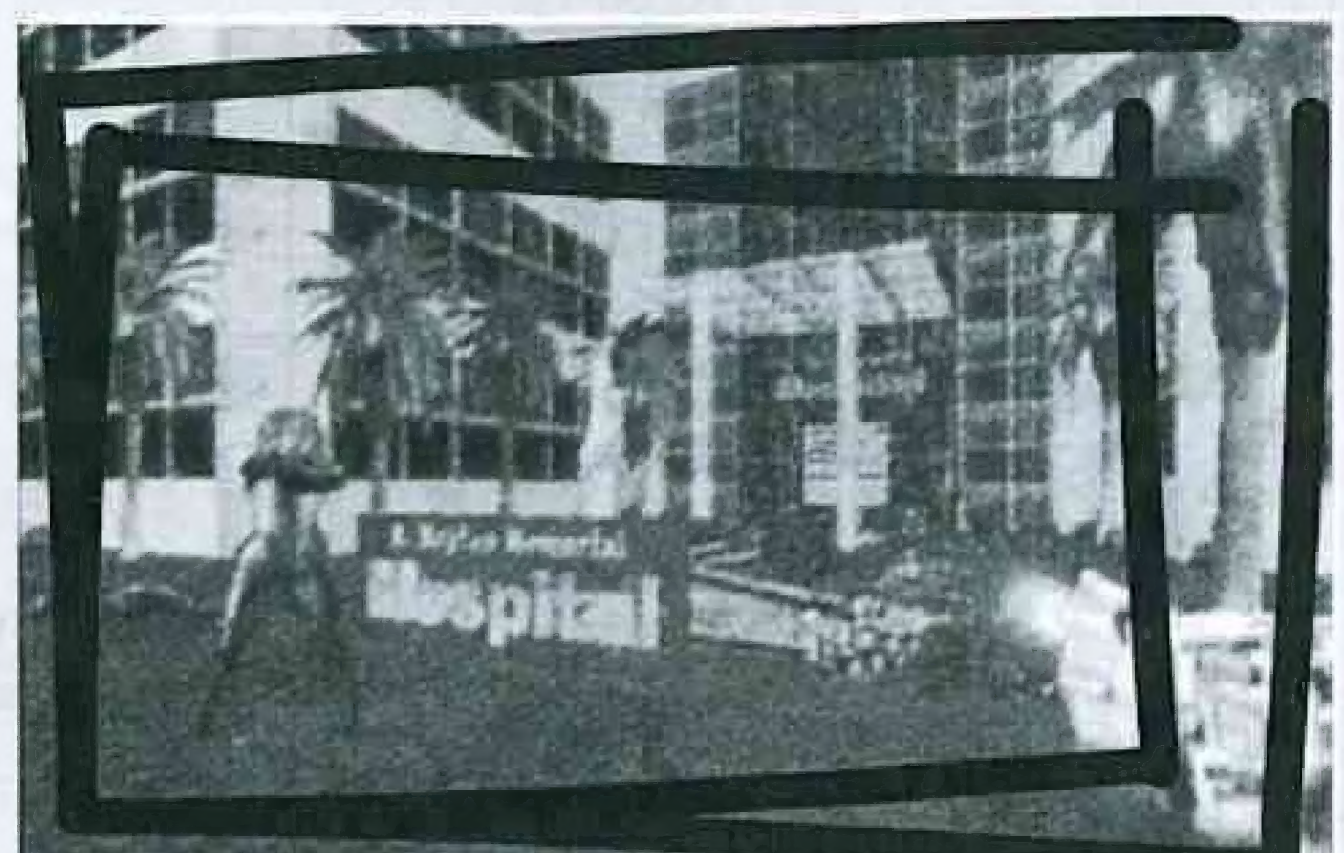
# TEKWAR

משהו רקוב ב-L.A.



אני הרצתי את המשחק על 486/66 Mhz עם 16 מגה זיכרון, והוא לא רץ בצורה חלקה גם כאשר הקטנתי את חלון המסך למינימום האפשרי.

המשחק מושקע מאוד מבחינה גרפית, מלווה במוסיקה קצבית (תומך ברוב כרטיסי הקול הנמצאים בשוק) והמנשק קל ונוח להפעלה. המשחק מאפשר משחק ברשת ל-16 שחקנים לכל היותר. מומלץ לחובבי משחקים בסגנון DOOM.



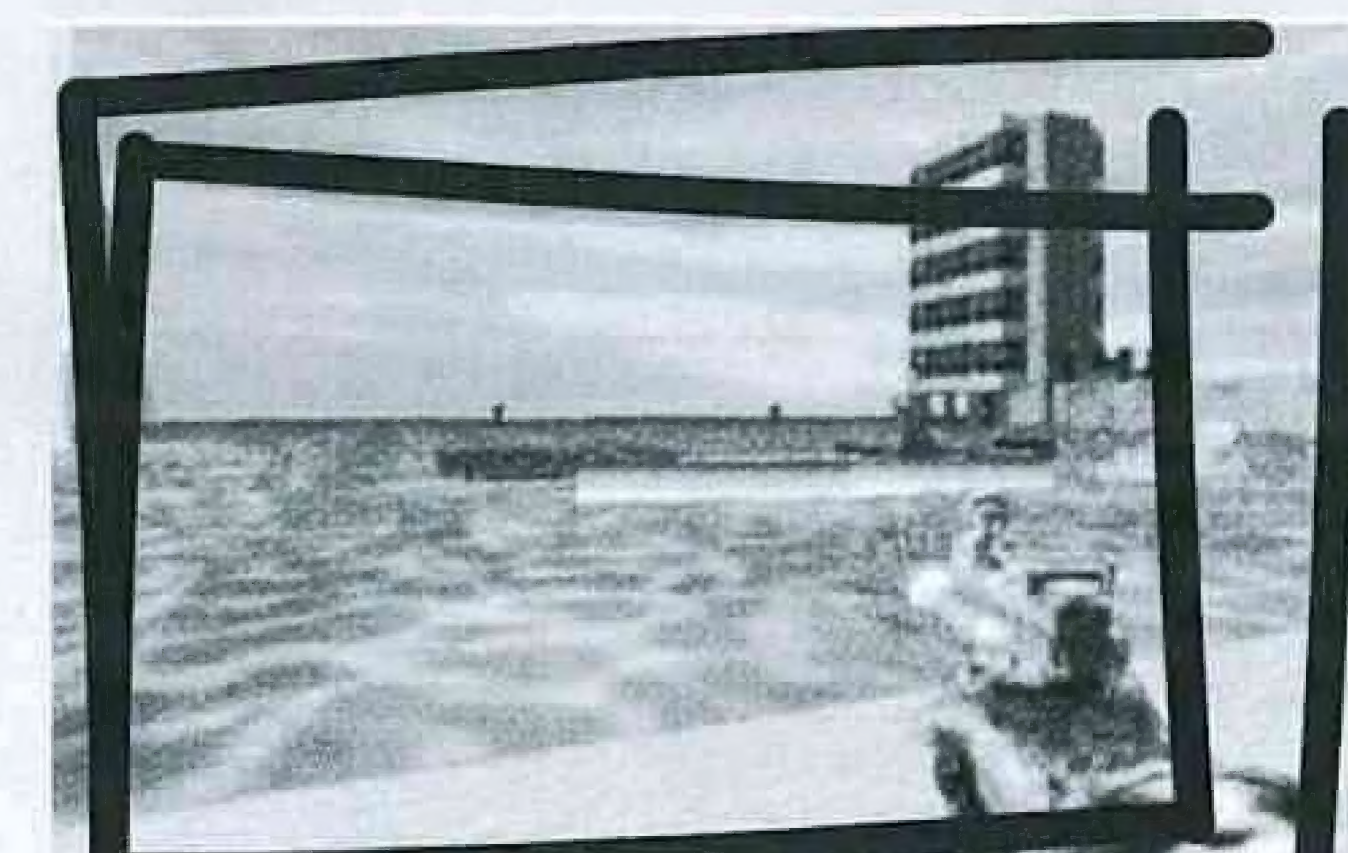
תעמוד במשימה תחזור ל"מקפא". מנשק (Interface) המשחק מזכיר את DOOM. המשימה מתחילה בבחירת ברון הסמים שאותו רוצים לתפוס. לאחר מכן, ראש מחלק הביטחון מפנה אותך לאזור העיר שם נראה לאחרונה המבוקש. החיפוש מתחיל בתחנת רכבת תחתית, ממנה יוצאים ברגל או בנסיעה אל תחנות אחרות בעיר.

כאשר יוצאים מהתחתית נפגשים בדמויות רבות. רובן, אגב, של אורחים תמימים, ביניהם שכירי חרב של ברוני

מומחה לרשתות מחשבים וחתן פרס נובל לכימיה, והכריחו אותם להסב את הסם כך שהפצתו תתאפשר דרך ה"מאטריקס".

לאחר שהסם פותח, אפשרו ברוני הסמים להשתמש בו בחינם דרך ה"מאטריקס", כדי להפוך את המשתמשים ברשת התקשורת למכורים. אחר כך הפסיקו את אספקתו ומכרו אותו בכסף רב למכורים.

ברוני הסמים התעשרו מאוד. בכסף הם קנו נשק ושכירי חרב וכך הפכו לשליטי המטרופולין. בדיעה שהמטרה תנסה





אם יש לך ילד ויש לך מחשב -  
אתה חייב להעניק לו קומפי!



קומפי - משחק מחשב מהפכני לילדים מגיל 1 עד 6,  
המשלב מקלדת "חודית" ומגוון סרטים אינטראקטיביים.

מעשיר את אוצר המילים ומקנה ערכים חברתיים בסיסיים. קומפי פותח בסיוע פסיכולוגים התפתחותיים ומתכנים, והוא מאפשר להורים לעקוב אחר התקדמות הילד. מקלדת-קומפי מתחברת בקלות למחשב אישי וניתן לקבל את הסרטים בפורמט של תקליטונים או CD-ROM.

העניקו לילדכם מתנת חג ייחודית,  
המשלבת משחק מהנה וידידותי עם חוויה חינוכית!

לכרטיס והזמנות:  
**03-5719950**  
ש.ל.ח.ה. 989 ב.י.ה.

שיווק והפצה: באג מולטימדיה בע"מ כנרת 13, בני ברק 5794711-03



קומפי - פיתוח ישראלי מקורי, שזכה להצלחה בינלאומית ונכנס לרשימת עשרת התוכנות המומלצות לילדים בארה"ב, מאפשר בפעם הראשונה לילדים בני 1 עד 6, ליהנות ממשחק מחשב אינטראקטיבי מלהיב!

עם קומפי - פתאום מתחשבים זה משחק לילדים. מדברים בטלפון עם הדמויות המצוירות, משפיעים על מהלך הסרטים, משנים את מזג האוויר, מחליפים את הצבעים, מנגנים על כלי נגינה, ועוד ועוד! קומפי מעניק לכל גיל חוויה מסוג שונה באמצעות מגוון גדול של סרטים.

אבל הכיף הוא רק חלק מהסיפור.  
קומפי הוא גם משחק חינוכי שמשפר מיומנויות מוטוריות,



# מכונת הרוח Destruction Derby



מאת: אידלס דוד

**DESTRUCTION DERBY** נוצר למען הדחף הטבעי לרסק יחידות חזקות וגדולות של מתכת; לייצר חורבן במקום בו לפני כן הייתה מכונת תקינה לגמרי ולהקטין את הנפח של חבריך למירון.

זהו מירון שהמשתתפים בו מתחרים כאילו מעולם לא שמעו על F1GP או על INDYCAR RACING, ובכל זאת הם רוצים להיראות כמו נהגי מירוצים. לרשותם עומדים מתקני אימון ומירוצי אליפות, בהם הם עוברים מליגה לליגה דרך מסלולים ההופכים ליותר ויותר קשים.

יש כאן מירוצים נגד הזמן שמתרכזים בשיפור המהירות בה עוברים את המסלול. יש כאן מירוצים להוגנים שבינו, בהם ניתן להיראות כנהגי מירוצים מכובדים ובו בזמן לדחוף את מכונות היריבים כשלא מסתכלים לכיוונם.

וכמובן, יש כאן את מה שמקנה למשחק את שמו - DESTRUCTION DERBY. 16 מכונות פותחות במירון על הזירה המעגלית, כשהלקן הקדמי פונה לכיוון מרכז הזירה. המכונות שועטות אחת אל תוך השנייה במהירות שיא. אתם יכולים לנחש שהמון התרסקויות ושריטות של פח מתרחשות כשהמתחרים מנסים לזכות בנקודות.

מכנים את החבר שלך לתמונה ומרגע זה המכונות בעקבותיו.

"מצא והשמד" שייך אף הוא לסוג זה של משחקים, הפעם המכונות של המחשב מחפשות אותך, וכשאתה "נכנס" באחת מהן היא מצטרפת אליך ונלחמת לצורך. למרות ריבוי האפשרויות אני בטוח שרוב האנשים יעדיפו את DESTRUCTION DERBY עצמו. במיוחד כאשר עד 16 אנשים יכולים להשתתף בו זמנית במירון על הרשת.

הגרפיקה מצוינת וזהו אחד המשחקים הבוודיים שבהם מכונות נראות טוב באותה מידה גם כאשר מתקרבים אליהן. האפקטים הקוליים גם הם טובים מאוד - זוכית מתפזרת כאשר אתה מרסק איזו שמשה קדמית, שפשוף פח בפח או פח בבטון, חריקות הבלמים, נהמת המנועים ועוד. המשחק "מתרסק" באופן מרשים, נראה ונשמע טוב והוא כייפי מאוד. אולי האכזבה היחידה מהמשחק היא שהמכונות תמיד נשארות על הקרקע ולא מתעופפות באוויר כמו ב- THE NEED FOR SPEED, אבל... זה מה יש מזה.



ניתן לזכות ב-10 נקודות על סיבוב של 360 מעלות בהתרסקות, ו-10 נוספות אם משמידים כליל את מכונת היריב. ב-4 נקודות זוכים על סיבוב של 180 מעלות וב-2 נקודות על סיבוב של 90 מעלות. סיבוב של 270 מעלות לא מוכה בנקודות. יש לבחור בין שלושה סוגים של מכונות. המכונות מדורגות על פי המהירות אליה הן יכולות להגיע, הקושי לשלוט בהן ומידת הנזק שהן מסוגלות לספוג מהיריב. המאפיין הטוב ביותר של המשחק הוא שהמכונות רושמת את הנזקים בצורה הגיונית, "מתקמטת" באופן אמין ומתנהגת בהתאם. יותר מדיי פגישות פנים מול פנים, כמה פגישות עם הקיר או עם מכונות אחרות, למשל, ולא רק שהפגוש שלך יראה כמו מגב, אלא שתיאלץ להתמודד עם הנזקים - תמצא שההגה נוטה ימינה, שמאלה או אפילו לא פעיל. יותר מדיי דחיפות מאחור יגרמו לציר התנועה שלך להישר, ובמלים אחרות, תהפוך למטרה נייחת לאחרים וכן הלאה. לדמויות האחרות במשחק יש "אישיות" ודרכים משלהן לנהוג, אבל באמצע הפעילות, כאשר כולם מנפצים את כולם, לא ניתן לזהות מי הוא מי.

המשחק מגיע לשיאו במצבים של רשת מחשבים - קרב פנים מול פנים מאפשר לך להתחרות בקרב אחד על אחד מול המתחרה על מסלול די ריק, ו"לייב" את המחלוקות ביניכם. במצב של TAG כל המכונות מזדנבות אחריך עד שאתה









הדיאלוגים  
מקצועיים והמוסיקה  
נשמעת כמו פס קול  
מצוין, ומזכירה את פס  
הקול של הסרט

"מצולות" (ABYSS) בצורה מדהימה עד  
מחשידה וכאמור החידות קלות.

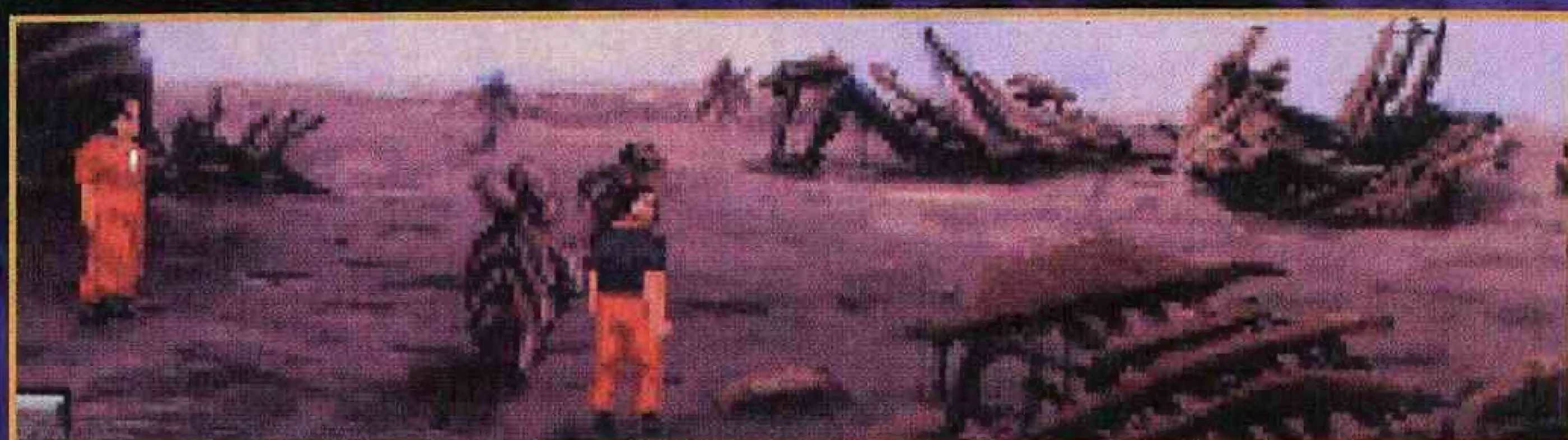
הדבר אינו נמשך זמן רב, למעשה,  
לאחר ההתקדמות הראשונית אנו נתקלים  
בכמה חידות כה קשות, שלעיתים הבעיה  
אינה למצוא את הפתרון, אלא להבין איפה  
החידה ומה היא בכלל רוצה מאיתנו. אז  
יקומו הפסימיים ויקטרו שהם נתקעו, שכל  
זרימת המשחק השתבשה להם ושהגיע  
הזמן שמישהו ימצא את דרך להעמיק  
ולפלפל את המשחקים, מבלי שהשחקנים  
יצטרכו לשבור את הראש במשך שעות  
(במקרה הטוב) בפתרונה של חידה זו או  
אחרת המפרידה בינם לבין הפתרון הנכסף  
(או יותר נכון - בינם לבין החידה הבאה).

האם שפילברג טעה? האם THE DIG  
היה מהנה יותר כסרט קולנוע? תחשבו על  
זה. לכאורה האינטראקטיביות,  
ההשתתפות שלנו וההחלטות הגורליות  
שאנו מקבלים הן היתרון העצום של משחק  
המחשב על סרט הקולנוע. אך על אותה  
אינטראקטיביות אנו משלמים במחיר של  
"היתקעות", במצבים בהם הדמות הולכת  
הלוך ושוב ממקום למקום ללא צורך, או  
מנסה עשרות חפצים על כל דבר במסך  
(אני לא צריך להזכיר לכם מה אתם עושים  
כשאתם נתקעים). בכל אופן, קורים דברים  
שלא היינו מוכנים לקבל בעלילה של סרט  
קולנוע.

ניתן להרחיק לכת ולטעון  
שהאינטראקטיביות והשליטה שלנו  
במשחק הן אשליה בלבד, שכן בקווסטים  
מסוג זה ישנה רק דרך אחת לסיים את  
המשחק - אין לנו יכולת לקחת החלטות  
גורליות, אלא להיכשל שוב ושוב עד  
שבליצת עכבר נקבל את ההחלטה  
היחידה (גורלית או לא) שתקדם אותנו  
במשחק.

אני טוען שפילברג לא טעה. בסך  
הכל המקרים בהם נתקעים אינם מאפיינים  
דווקא את THE DIG. הם אולי יותר  
מורגשים בו, מכיוון שהאיכויות  
הקולנועיות של המשחק דומיננטיות  
הרבה יותר מאשר אלו של מוצרים אחרים  
מסוגו.

לטעמי, היחידים שהצליחו למצוא  
פתרון הם באמת אותם קווסטים יחידים  
במינם שהם נוב-ליניאריים (ניתן להתקדם  
ולסיים אותם בכמה דרכים שונות), או  
הקווסטים המספיק ארוכים או "המלאים"  
בהם לא זקוקים לאותם "מחסומי חידות"  
שמאיסים את הקצב.



והחבורה תנסה לחזור הביתה.

**שפילברג לא טועה!!**

בהתחלה המשחק זורם, אין ממש  
חידות קשות, כך שהכל מתקדם כמו סרט.  
חלק יאמרו שהדבר חיובי, דינאמי, זורם,  
חלק, בקצב טוב, לעומת אחרים שיאמרו  
שהמשחק קל.



Use blue crystal with hole

# THE DIG

## מדע בדיוני רציני

מאת: דוד זילברשטיין

חברת LUCAS ARTS היא חברת  
הקווסטים האהובים והנמכרים ביותר  
(פרט אולי ל-SIERRA). היא הביאה  
לעולם סדרה של שישה קווסטים  
מטורפים, (1-6) SPACE QUEST  
שהתבססו על אותו נושא: פארודיה  
וסאטירה על ז'אנר המדע הבדיוני. כעת  
יצאה החברה בפריקט מולטימדיה חדש  
- THE DIG. והנושא, תאמינו או לא,  
סיפור מדע בדיוני רציני. בלי קריצה  
פארודית אחת. זה לא אומר כמובן,  
שהוא אינו מלא בהומור...

**שפילברג הגדול**

גאון הפיקציה והפנטזיה הקולנועית,  
סטיבן שפילברג, אותו אין צורך להציג,  
הוא אשר יזם את THE DIG. היה לו  
"SINOPSY" (תסריט מקוצר) בראש -  
רעיון על הכלאה בין הסרטים "הכוכב  
האסור" ל"האוצר מסירה מאדרה".

כמי שמודע לקיומו והתפתחותו  
המואצת והולכת של ממד המולטימדיה,  
טען שפילברג ש-THE DIG יעבור בצורה  
המוצלחת ביותר כמשחק מולטימדיה  
אינטראקטיבי ולא דווקא כסרט. לכן פנה  
אל חברת LUCAS ARTS על מנת שיפיקו  
את אותו רעיון וירקמו לו עור וגידים.  
לפריקט הצטרפו עוד כמה אישים ראויים  
לציון - על פיתוח וכתובת המשחק ניצח  
SEAN CLARK ממפתחי SAM & MAX  
ו-INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS.

הכותבים של המשחק הצטרף אורסון סקוט  
קארד, סופר מדע בדיוני עטור פרסים  
("משחקו של אנדר" ו-"קול למתים") וקול  
הדמות הראשית, האסטרונאוט  
BOSTON LOW, מדובב על ידי  
PATRICK ROBERT מ"שליחות קטלנית".  
2. CRUEGER, גיאולוג וארכיאולוג מפורסם  
ושועל חלל ותיק אסטרונאוט  
אקסטר-אורדינר וגייבור המשחק:  
BOSTON LOW.

לאחר שאטילה מוסט ממסלולו (בקטע  
הכולל כמה סצינות גרפיקה ואנימציה  
מרהיבות במיוחד) יורדים השלושה לחקור.  
עד מהרה מתברר שאטילה הוא למעשה  
כלי שנשלח על ידי יצורים זרים. לאחר  
עוד כמה רחרוחים ובדיקות, מפעילים

**הצלת העולם הייתה רק ההתחלה**

אם נבחן את עלילותיהם של משחקי  
ההרפתקה, נמצא שהמטרה הסופית של  
רובם היא להציל את העולם כולו, או  
לפחות איזו יבשת או כמה ארצות.  
ב-THE DIG הצלת כדור הארץ היא השלב  
ההתחלתי. מטאור ענקי נמצא במסלול

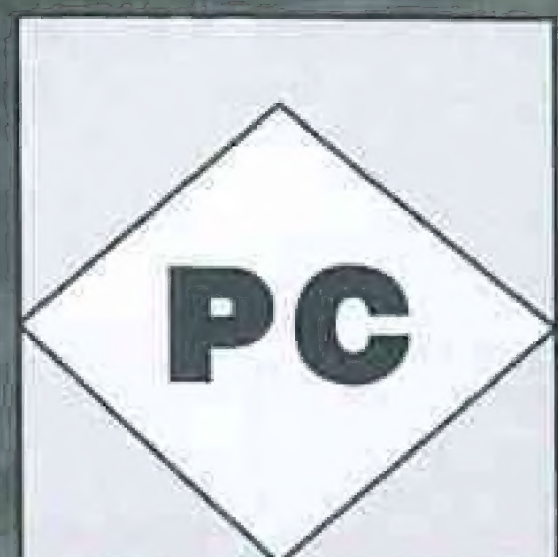
**החללית האישית שלי בבית**

אולי כדאי להקדיש בכתבה זו מקום לדרישות המערכת של המשחק. שכן  
THE DIG הוא הקווסט החדש ביותר של LUCAS ARTS המנפיקה לנו לפחות  
כמה קווסטים בשנה.

המחשב שלי מריץ את THE DIG ואני בטוח שגם המחשבים של נאסא, אבל  
לא לו שהנתונים באמת נראים להם כמו נתונים של חללית, אולי הגיע הזמן  
לשקול להשביח את הדינוזאור שלכם.

- מעבד: DX-II/66 486 מינימום!
  - מערכת: DOS 6 ומעלה (תואם Windows 95 אבל לא חובה).
  - זיכרון: 8MB RAM מינימום (אבל ממש ממש מינימום).
  - נפח כונן: 1MB של מקום פנוי בכונן הקשיח.
  - CD-ROM: מינימום מהירות כפולה. צריך לתמוך בתקן MPC-2.
  - כרטיס וידאו: VGA ו-256 צבעים. התאמות ל-VLB או PCI חובה!!!
- הערה: אם אי אילו מהמושגים אינם מובנים לכם ולסובבים אתכם, ד"ר WIZ  
ישמח לענות לכם על כל שאלותיכם.

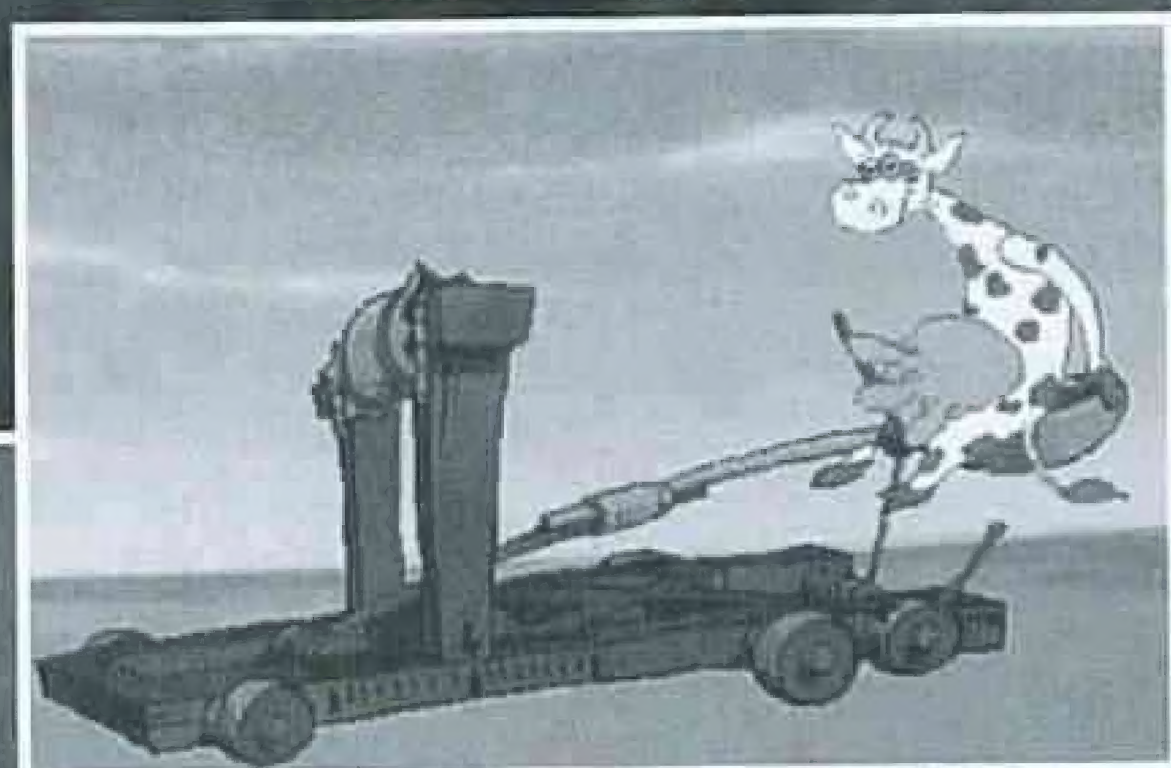




# Hyperman

## היפר/אינטראקטיבי

הפתיחה (בין היפים שראיתי) מקורי, צבעוני ומלא הומור. למעשה, הסרטון נותן את הסברי הכניסה למשחק ומלווה בצליל מתאים. הסאונד במשחק גם הוא מעולה. המתכנתים הקפידו לשלב את המוסיקה ואת הצלילים הנכונים בזמן הנכון. למשחק מצורפים תשעה קלפי משחק ומעין PDA משלו, שדרכו אפשר לגלות קודים שונים בחוברת ההוראות ובקלפי המשחק - גימיק חביב ויפה. לקנות או לא? ובכן, יש לנו כאן משחק מצחיק ויפה שהוא גם לומדה, המידעת את השחקן אודות מערכות אקולוגיות וביולוגיות הקשורות לכוכבינו הסובל. ומי שבאמת רוצה משחק נחמד מצחיק (ועדיין תלוי בהורים) - זה המשחק בשבילו.



במפלצת הדוחה ובעלת הריח הרע ביותר בכל היקום - ENTROBE, שגם היא חלק מהמזימה להשמיד את כוכבינו. הבעיה היא שגיבורנו הגיע מכוכב אחר ולא מבין את העקרונות המדעיים הפועלים על כדור הארץ, מצד שני EMMA מכירה את העקרונות, אך הטבע לא חנן אותה בכל הכישורים הדרושים ללכידת המפלצת. כאן אתם נכנסים לתמונה. עליכם להשתמש בכישורים של כל אחת מהדמויות על מנת להציל את היקום. לרשות גיבורנו עומד מכשיר הנקרא PDA שבעזרתו תוכלו לקבל מידע על התרחשויות הקשורות למשחק. ישנן פעילויות שונות שניתן לבצע על האי שבו אתם נמצאים, כגון: קרב מוטציות, העפת פרות באוויר ועוד מוזרויות שכדאי לראות ולהתנסות בהן.

סרטי האנימציה שמופיעים במשחק הם ברמה מאוד מאוד גבוהה - סרטון

מאת: אורן רביב

זה כדור? לא. זו רכבת? לא! זה סופרמן! גם לא! זה HYPERMAN שמתגייס לעזרתה של EMMA כדי לעצור את הפיכת כדור הארץ למדבר שומם ודלוח.

"איפה זה?" שאלתי לאחר שהתפרצתי במהירות אל המחסן התת קרקעי הסודי של החברה. אנשי המחסן שנפעמו מהופעתי הנסערת, הצביעו ללא מלים על ערימה קטנה שנחה לה על השולחן. "אני מבקש מכם להתרחק מהשטח, המצב תחת שליטה", ציוויתי על אנשי המחסן בקול נמוך ובטוח, צעדתי קדימה ולקחתי את החבילה. המראה האחרון שראו היה שתי ידיים עוטפות את הערימה ולאחר מכן, ענן אבק קטן (מה לעשות, הם לא מנקים שם למטה).

הפתעת הערימה הייתה דווקא המשחק אותו רציתי לדחות לסוף - THE ADVENTURES OF HYPERMAN. משחק השייך לסוג המשחקים שלא תצפה מהם למשהו מיוחד למרות העטיפה היפה והמושכת.

HM הוא משחק לומדה שמועבר בצורה מעולה למסך תוך שימוש בסרטי אנימציה טובים, ליהוק נכון של קולות השחקנים והקפדה על כל הפרטים.

ENTROBE ו-CHAOS KIDD (הרעים), היו כלואים בתוך תא כלא אטום לכל כוח שאפשר או שהתכוון לאפשר להם לבצע כל מיני תוכניות ומזימות להשמדת או זיהום כדור הארץ. באותו זמן ועל אותו כוכב, מדענית צעירה בשם SQUARED - EMMA C. הצליחה לכתוב נוסחה מסוימת שבעזרתה השתחררו שני היצורים שהזכרתי.

המשחק מתבסס על המאבק הנועז שמנהל גיבורנו המהולל - HYPERMAN

# SHANGHAI

## Great Moments



מאת: מיכאל אירני

משרה אווירה של המזרח הרחוק. ברקע נמצאת תמיד תמונה הקשורה לנושא שבחר השחקן, החל מצילומים של אתרים מפורסמים בסין וכלה בצילומים מהחלל. העזרה נוחה מאוד ומאפשרת אפילו סוגים שונים של CHEATS. תפריטי הבחירה פותחים אפשרויות לסגנונות קלפים שונים - מקלפים סיניים, שהם ברירת המחדל, דרך תמונות הקשורות בחקר החלל, מדע בדיוני, אומנות, אנשים מפורסמים, מוסיקה ואחרים.

כאשר שחקן מצליח למצוא זוג קלפים זהים המחשב מקרין קטע וידאו או אנימציה קצר הקשור בנושא הנבחר, ההופך את המשחק למעניין עוד יותר. באופן דומה ניתן לבחור בין 13 צורות שונות בסידור ערימת הקלפים, וכך ליצור אתגרים חדשים ממשחק למשחק.

דרישות המשחק הן Windows 3.1 ומעלה, CD-ROM, 7Mb וכמובן תמיכה בכרטיס קול. ההתקנה קלה וכמעט שקופה למשתמש, ובמהלכה נבדקת החומרה הנמצאת על גבי המחשב על מנת להגיע להתאמה מושלמת (לכן התהליך אורך מספר דקות).

הייתי בטוח שאמצא גרסה קצת יותר מעודכנת למשחק TAIPEI והופתעתי לגלות משחק נהדר המשלב חידושים, אנימציה, גרפיקה וסרטים ברמה גבוהה במיוחד.



ביצעתם מהלך קטסטרופלי המחשב מאפשר להחזיר את המשחק שלב אחד אחורה ACTION- אתה נדרש לשחק מול השעון. כל כמה שניות המחשב מוסיף זוג קלפים על המסך וכך המטרה הופכת להיות קשה מתמיד. בסוג משחק זה המחשב מאפשר לשחקן לקבוע את קצב ההוספה.

ב-BEIJING חלים החוקים הרגילים, כשבנוסף לכך המחשב מסדר את הקלפים ברובד אחד ומאפשר לשחקן להניע את שורות ועמודות הקלפים. אם במהלך ההזזה מצליח השחקן להצמיד זוג קלפים זהים גם הם מוסרים מהמסך.

המשחק מאפשר גם משחק לשני שחקנים. השחקנים נדרשים להסיר קלפים כל אחד בתורו, והמנצח הוא זה שמצליח לעשות זאת בזמן הקצר ביותר.

למעריצים ולמקצוענים האמיתיים קיימת אפשרות נוספת - TURNAMENT, סדרה של 12 משחקים רצופים בהם המחשב מבטל את כל אפשרויות העזרה הפתוחות במשחקים האחרים. המשחק מעוצב היטב והמוסיקה המלווה אותו



מי שאוהב משחקי אסטרטגיה וזיכרון לא יתאכזב מ-SHANGHAI. זהו משחק מחשבה שהגיע מהמזרח הרחוק, וגם אוהבי משחקי הפעולה לא יניחו לו בקלות.

כבר מהשניות הראשונות ניתן לראות שיוצרי המשחק השתמשו בכל חידושי המולטימדיה על מנת לגרום לנו ליהנות ממנו. בפתיחה מקבלת את פנינו המארכת ROSALIND CHAO על החומה הסינית, ומסבירה באנגלית קלה וברורה את חוקי המשחק והאפשרויות השונות בו. היא ממשיכה ללוות את המשחק ועוזרת במהלכו לשחקן - כשהיא ממליצה בעיקר על אסטרטגיות ומתן פתרונות כאשר השחקן נתקע.

על המסך מאורגנים 144 קלפים גלויים לעין, כשחלק מהם מכוסה על ידי קלפים אחרים. מטרת המשחק היא להסיר את כל הקלפים מהמסך בזוגות, עד לחשיפה המלאה של התמונה עליה מונחים הקלפים.

כדי להסיר זוג, על שני הקלפים להיות זהים וחופשיים. קלף מוגדר כחופשי אם אין מעליו או מצדדיו קלף אחר. חוקי המשחק אינם מסובכים אך על מנת להגיע לרמת משחק גבוהה, דרוש לא מעט ניסיון והתמדה. בניגוד למשחקים אחרים הנמאסים אחרי זמן מה, SHANGHAI מצליח להיות שונה בכל פעם שמשחקים בו.

בנוסף למשחק הקלאסי קיימים עוד שלושה סוגי משחקים.

ב-GREAT WALL בנוסף לחוקים הרגילים, ברגע שמוסר קלף התומך בקלף הנמצא מעליו, הקלף הנתמך נופל עד שהוא נעצר על ידי קלף אחר, כך המשחק הופך להיות דינמי ושונה בכל מהלך ומחייב חשיבה מוקדמת. אל דאגה, אם







(6) דרגות הקושי של המשחק. כמעט בכל השלבים, המשחק קל מדי בדרגת הקושי ההתחלתית וקשה מדי בדרגה הבאה.

(7) יפה שאת יריית הלייזר של האקדה ניתן לראות על הקיר, אם כן, מדוע לא ניתן לראות את תוצאות הירי של תותחי החללית כשטסים בתוך מנהרה? העניין צורם למרות שהתשובה הטכנית ברורה (בניגוד לסצינות האקדה בהן תמונת הרקע סטטית, כאן יש סרטון וידאו ובלתי אפשרי לצייר "מיני סרטון" של הנזק שביצענו).

(8) המשחק לא טוב כמשחק סימולטור מכיוון שהוא כלל לא מאפשר שליטה בכלי רכב. המעוניינים בסימולטור יבחרו ב-WING COMMANDER III. המשחק מאכזב כמשחק אקשן כי הוא חסר ראנדומליות. קטעי הירי זהים לאלו שהכרנו במשחקי MAD DOG MACREE ולגבי קטעי הטיסה המהירה – ובכן, עדיף לשחק במירוץ מכוניות חדש כמו HI-OCTANE או DERBY.

(10) בתחילת כל שלב ניתן לשמור את המשחק. יחד עם זאת, השלבים עצמם מאוד ארוכים ולעתים אנו עוברים קטעים רבים מן השלב (קשים ומתוחכמים יש לציין), בפסלים בקטע מסוים ומחויבים לבצע את כל השלב מהתחלה.

#### לאוהבי האקשן ושונאי המכות

ובכן, כל חיתרונות נכונים והמשחק ללא ספק עולה על קודמו בכל התחומים. כך שמי שאין לו בעיה עם ובוודאי שעליו לרוץ ולרכוש את ההמשך המלבב. למי שרשימת החסרונות מטרידה אותם מאוד, ובכן, גם אלו נכונים (למרות שאני מסתפק לחלוטין במוסיקה של הסרט), אם כי יש לזכור שאולי בכל אספקט של המשחק ניתן למצוא היום משחק בשוק שעולה עליו.

לדעת, היכולת להביא חלקים טובים מעולמות שונים ולשלב אותם במשחק אחד הוא יתרון בפני עצמו, ויעריכו אותו בעיקר אלו שכיסים אינו מאפשר להם לקנות את כל המשחקים בשוק.

בסך הכל, זהו משחק פעולה סוחף ומושלם לאוהבי "אקשן" ושונאי משחקי המכות.

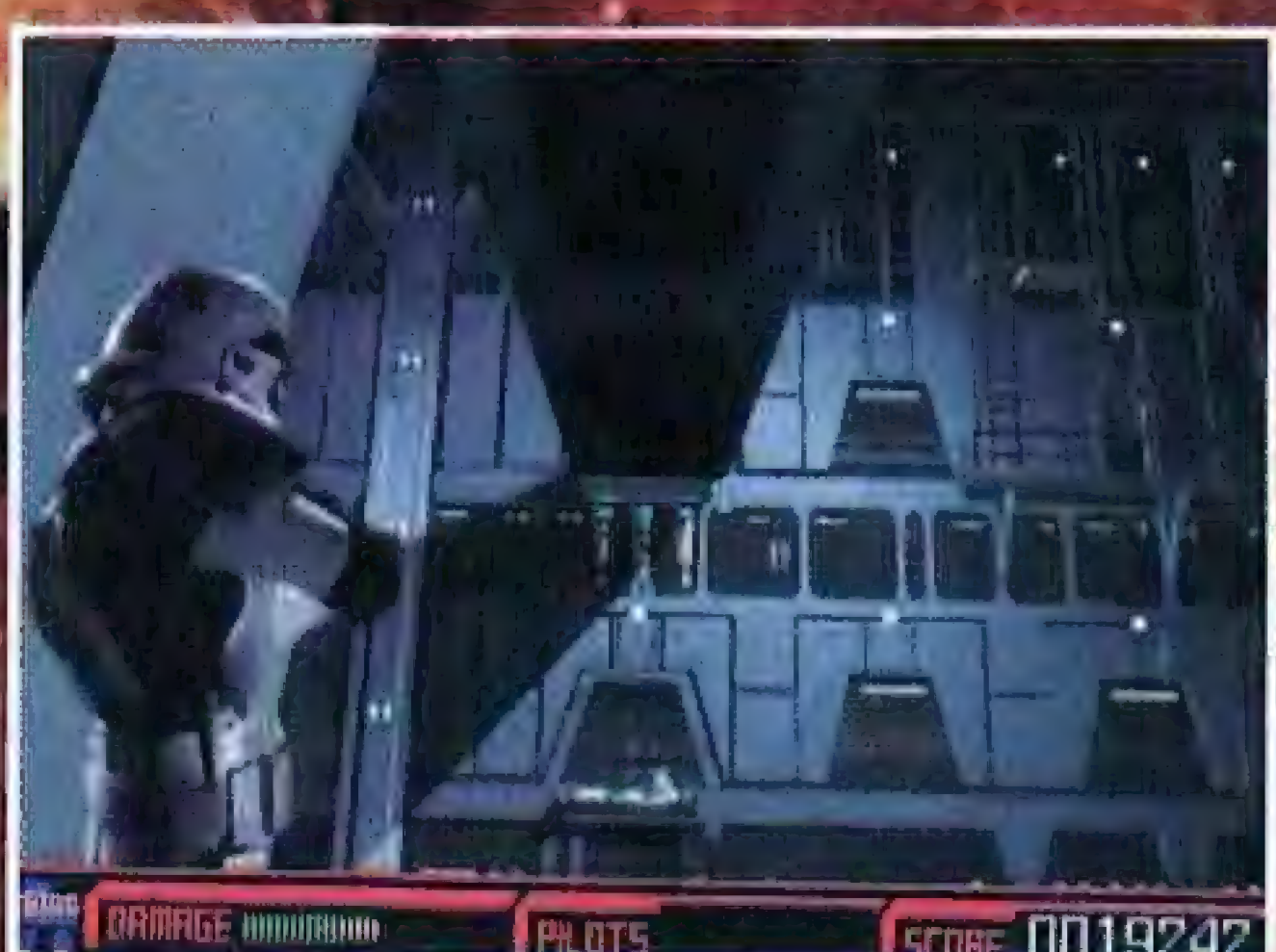
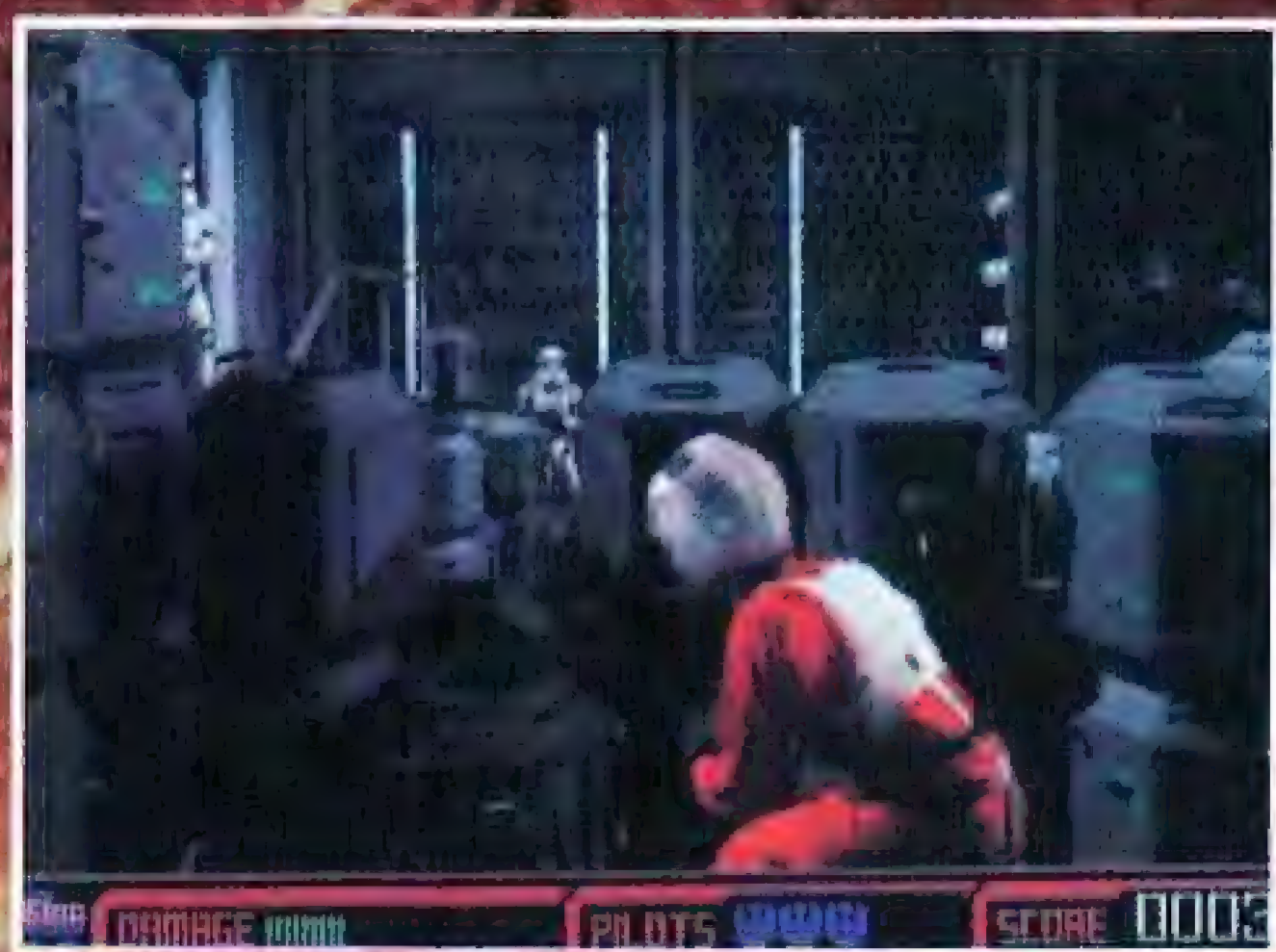
(1) חוסר החידוש. למרות השיפורים REBEL ASSAULT היה ונשאר משחק של "לחץ על ההדק מדי פעם במשך הצפייה בסרט".

(2) בעיית ההתנגשות בקטעי הטיסה המהירה נשארה. קיימת הרגשה ריאליסטית, אך בכל פעם שמתנגשים בקירות המנהרה או במקרה של התנגשות חזיתית בעמוד או בקיר, במקום להתרסק יורד לנו חלק מתכוו ואנו נזרקים בכדור פינג פונג אל המשך הסרטון כאילו רק נחבטנו קלות.

(3) המוסיקה של הסרט נחמדה מאוד, אך אולי הגיע הזמן לחדש קצת.

(4) כמו בקודמו, אין שום [מודגש] ראנדומליות [סוף מודגש]. הסרטונים לא משתנים והחלליות מופיעות בכל פעם באותה נקודה וטווח באותו אופן.

(5) אמנם אנו טסים בכמה וכמה סוגי כלי רכב, כמו CARGO FREYGHTER, X-WING, SPEED BIKER ועוד, אך הטיסה והירי נכונם מתבצעים באותה צורה וללא שום הבדל.



(2) עבור המשחק נוצרו קטעים חדשים, חלקם בעזרת ה"תחפושות" והתפאורות של הסרט וחלקם על ידי גרפיקה ממוחשבת, אך ישנם קטעים חדשים המכילים אינטראקציה עם יצורים זרים – מרדפים בכסים האימפריה שלא נראו בסרטים ובקרבות חלל חדשים.

(3) שיפור בתשתית המשחק. ניתן לשמור את המשחק בכל אחד מהשלבים ולא לאחר כל שלושה שלבים כמו בפרק הראשון.

(4) חלוקתם ופריסתם של הפרקים עניינית יותר. השילוב בין קטעי קרבות חלל, טיסה מהירה, מרדפים רגליים וכו', מתבסס על העלילה המורכבת והולכת ומתפתחת במשך המשחק.

(5) ניתן לטוס בחלליות חדשות כמו CARGO FREYGHTER וחללית TIE של האימפריה.

(6) ממשקי משחק חדשים ולא רק סרטונים. למשל רכיבה על SPEEDER BIKES (אופנועי אוויר) וקרבות פנים אל פנים באינפרא-אדום.

(7) שיפור הממשקים הישנים. לדוגמה, ממשק קרבות הירי באקדה שופר לאין-ערוך. אפשרות המחסה חודשה ושופרה. כשירים על הקיר (או על כל דבר אחר פרט למטרה) נראית פגיעת לייזר הצורבת את המטרה.

(8) יכולת תמרון גבוהה יותר בממשקי קרבות החלל ושליטה גדולה יותר בכיוון הטיסה.

(9) סרטוני אנימציה ארוכים ומגוונים יותר בממשק קרבות החלל, מונעים מאיתנו לחזור ולחסל את התותחים הנותרים שוב ושוב, ולצפות בקטעי סרטון "משעממים" במעין קרוסלה.

(10) עלילה מגוונת. ממש בדומה לסרט ולא איזה חיבור מקרי של קטעי סיפור שיתאימו לקטעי המשחק.

#### סופר להיט?

עשרה דברים שאומרים כשנפרדים:

# REBEL ASSAULT

## LUCAS ARTS מכה שנית



מאת: דוד זילברשטיין

סדרת סרטי STAR WARS הידועה לכל התפרסמה בשנות השמונים המוקדמות. טרילוגיית סרטי מדע בדיוני זו כבשה את העולם בסערה, וריגשה ילדים ומבוגרים כאחד. היום, בשנות התשעים המאוחרות (כן חברים, 1996 זה כבר שנות התשעים המאוחרות), עדיין אין מנוח, וכפי שקנתה לעצמה מקום בין מוצרי ה-FIGURES ACTION ואף בתחום ספרי המדע בדיוני, ממקמת עצמה סדרת סרטים זו כחוליה חשובה בתעשיית משחקי המחשב.

#### מי זה דארט' וויידר?

עוד בתקופה שהיו רק מכוניות וידאו בשטח, כבר היה קיים משחק בשם STAR WARS שגם הגיע למחשב ה-PC הראשון. מאוחר יותר, הביאה אלינו התאוצה בשוק המשחקים את X-WING הנפלא – סימולטור שגרר המשכים משלו (ובזכות עצמו יש לציין) כמו B-WING. סימולטור משלים בשם TIE-FIGHTER, יצא לאוויר העולם כאשר יותר מדי תלונות הגיעו ל-LUCAS ARTS, לגבי העובדה שלא ניתן לשחק את האימפריה בשרשרת משחקי X-WING.

REBEL ASSAULT היה למעשה משחק ה-CD הראשון של החברה והיו ספקות לגביו. בסך הכל יש כאן ניסיון לשלב קטעים מסרילוגיית הסרטים עם כמה סרטי אנימציה מוכנים מראש, בעוד אתה מאפשר לשחקן שליטה קטנה ומוגבלת על הנעשה סביבו. העניינים מתקדמים בלעדיו והוא רק צריך לירות מדי פעם.

לזכותו של REBEL ASSAULT ייאמר, שרבים מאוד רוצים ליהנות מחווית ה-STAR WARS האנטראקטיבית מבלי ללמוד ולהתאמן במשך חודשים על כל צפונותיו ורזיו של סימולטור מורכב, ולמענם נוצר משחק "אקשן" זה. כשסוף סוף יצא המשחק, התברר כי המוסיקה המשגעת, האיכות הגרפית של הווידאו, האנימציה והאפקטים השונים (גרפיים וקוליים) עשו את שלהם, וחיפו בענק על השליטה המוגבלת שיש לשחקן במשחק. המשחק היה ללהיט ענק עד כדי כך שיצר זן חדש של משחקים מסוג זה (אקשן "רק" על גבי

סרטון אנימציה קבוע). המפורסם שבהם הוא CYBERIA שזכה לתהילה לא מבוטלת. כעת יצא משחק ההמשך, שהגיע במפתיע וללא ספק עולה על קודמו. עם זאת, כיום יש מבחר גדול יותר של משחקי CD בשוק והשליטה המוגבלת מהווה חסרון לא הכרחי. האם אנו עומדים כאן בפני עוד סופר להיט שישגע את עולם משחקי האקשן הממוחשבים?

#### סופר להיט?

עשרה דברים שאומרים כשנפגשים: (1) חל שיפור כללי בגרפיקה היא יותר חדה, אינה מורכבת מריבועים גדולים וגסים והאנימציה חלקה יותר.



# RAPID ASSAULT

## הפש את המשדר

בראדאר כבר מסומן המשדר, אני מגביר מהירות ולאחר 4 שניות אפשר לראותו מוסתר מאחורי החומה, כל מה שנשאר לעשות הוא להגיע אליו ולהסתלק מכאן בשיא המהירות.

המשחק מבוסס על הרעיון של DOOM, כאשר יש בו השינויים הבאים: ההתקדמות נעשית בעזרת אחד מארבעה כלים צבאיים, המצוידים בכלי נשק והמטרה היא למצוא בכל מסך את הדגל לפני שהאויב מצליח לחסל אותך. השליטה בכלים קלה, נוחה ונעשית על ידי העכבר או בעזרת החצים. הגרפיקה מצוינת, למרות שהדרישות הן למינימום מסך VGA ולא SVGA. כמו כן, המשחק מותאם גם ל-386/50 עם 4M זיכרון.



המורדים אורגן בזמנו על ידי סוכן 101, שבנוסף לכך, הצליח למצוא שני מבנים היכולים להוות בסיס קבע לפעילות שלנו. לצערנו, הוא נתפש על ידי האויב והותיר אחריו משדר עם הודעות מוצפנות שיכול להיות מזוהה רק על ידי הרחפת שלי.

אני נכנס באיטיות לעיר, לפניי מבנים הרוסים, השקט רק גורם לי למתח נוסף, אין לי מושג היכן נמצא המשדר, וגם הראדאר לא מזהה דבר (רק שהוא לא התקלקל). אני פונה שמאלה ונצמד למבנה שמיימי, חוף מבטחים זמני. הראדאר מזהה נקודה ירוקה שמתקרבת לעברי, אני מאיט ומחכה. היא ממשיכה להתקרב לכיווני עד שהיא מזהה אותי ומתחילה לירות. אני לא חושב פעמיים, שובר עם

הסטיק ימינה חזק, לוחץ את ידית הגז עד הסוף, מתרומם מעט ואז שובר חזרה בפתאומיות ימינה תוך כדי ירי רציף על המטרה שמתרסקת ומתפוצצת לרסיסים. עכשיו מומנט ההפתעה אבד והראדאר מתמלא בנקודות ירוקות וכחולות. ואני ממשיך לחפש אחר המשדר?

אני ממשיך ברחיפה לרחוב שמיימי, לפניי שני רכבי אויב, אני מחליף את מערכת הנשק לטילים מתבייתים ומשגר טיל ראשון. שנייה לאחר מכן משוגר גם הטיל השני - למסכנים לא היה שום סיכוי.

מאת: אירני מיכאל

**בשנת 2037, הגיע העולם לשלב של שלום והבנה בין יושביו. הודות למועצה העולמית, תמו ויכוחים על גבולות, פסקו מלחמות אזרחים וקרטלי סמים ופשע מאורגן חדלו מלהתקיים. אולם, במקום המאפיה והיאקוזה שנמחקו, הופיע ארגון גדול ומפחיד הרבה יותר...**

לאחר חודשים של המתנה גויסתי לצבא, והוטלה עליי המשימה הראשונה - לחקור את מעשיו של LORD SCEPTRE (שכולם חשבו כי איננו בין החיים), שכנראה פועל עם ארגונו במטרה להשתלט על העולם.

ידיעות מודיעיניות מספרות שמספר חיילים בצבאינו בוגדים תמורת בצע כסף. כעת אני נדרש להוכיח ש-LORD SCEPTRE והארגון שלו קיימים וכן לחשוף את הבוגדים בתוך הצבא.

כדי שאוכל לבצע זאת מעמידים לרשותי כלי משחית משוכללים, ה-RAPID ASSAULT. בצבא מאמינים שללוחם הנלחם באמצעות כלים אלה, סיכוי טוב יותר לחדור ולאסוף מידע חיוני מאשר ליחידה צבאית שלמה. אך אסור לי לשכוח - אם אפגע, אף אחד לא יהיה שם כדי לחלץ אותי.

אני נכנס לרחפת, בודק עם המכונאי את ההגאים, מתניע ויוצא לדרך. עם שחר אני מגיע אל מעבר לקווי האויב כדי להצטרף לקו המורדים הפועל בחסות ארגונו של LORD SCEPTRE. קן



# PANIC IN THE PARK

## שתי האחיות

מאת: מיכאל אירני

ברחבי הלונה פארק. כדי להגיע לפושע תצטרך לחלוב מידע ממפעילי המתקנים והנה הבעיה, בניגוד לקווסטים רגילים בהם מתקבלות התשובות על ידי פנייה לדמות, ב-PANIC IN THE PARK רק ניצחון במתקנים יגרום לדמויות לגדב מידע. ואיך אפשר לשחק במתקנים ללא כסף? אי אפשר. לכן גיימי נותנת לך בכניסה לפארק 10 מטבעות כדי להתחיל, ובכל פעם שתנצח במשחק תקבל מטבעות נוספים.

### ארבעה מתקנים וחידה אחת

אתה יכול לנוע בפארק בחופשיות בעזרת העכבר כמו ב-MYST וב-PHANTASMAGORIA. בפארק ישנם חמישה אזורים שונים ובארבעה מהם שלושה מתקנים רגילים, אם תצליח לצבור בהם מספיק מטבעות תוכל להגיע לאזור החמישי. כאשר תגיע למתקן, המפעיל יציג בפניך את חוקי המשחק. יש לשים לב לדברים הנאמרים מכיוון שטמונים

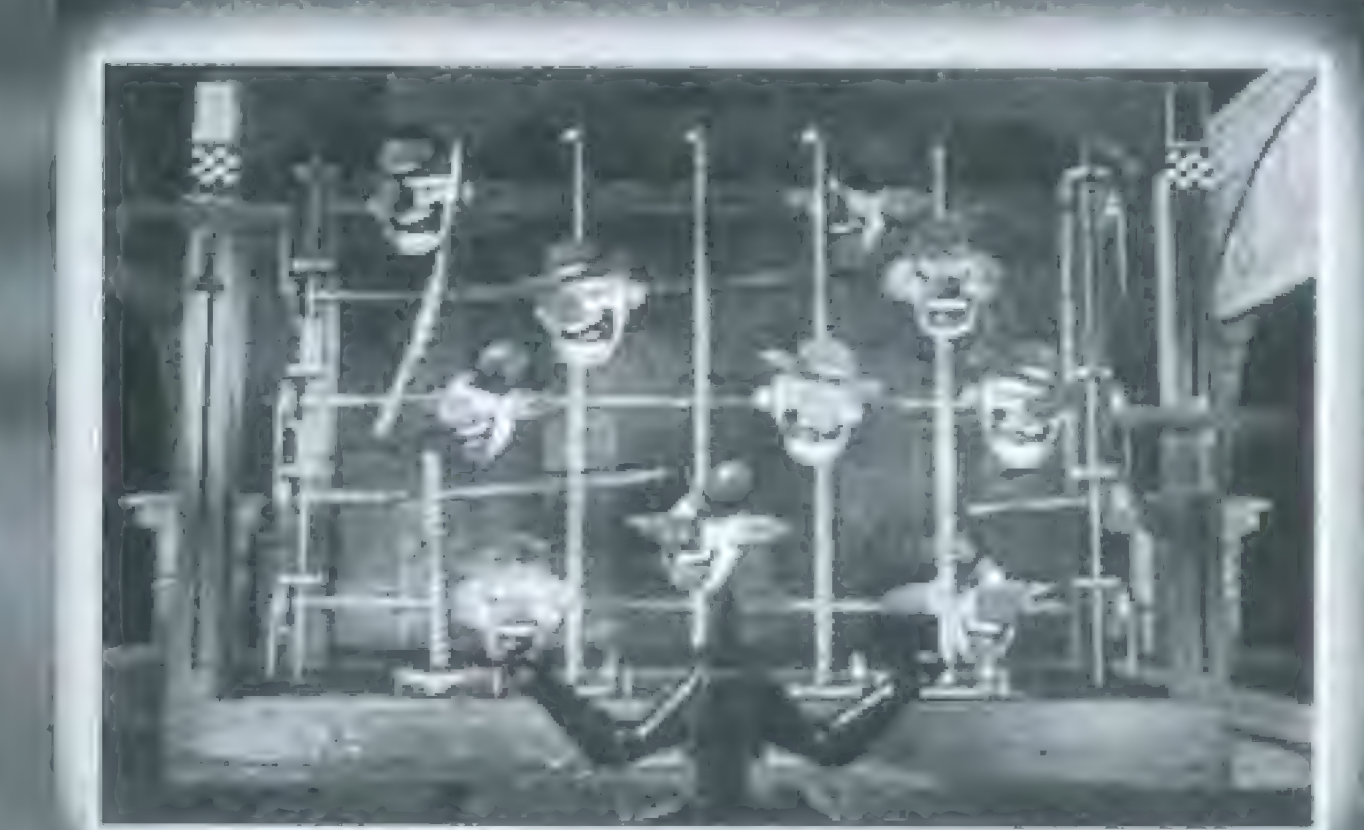
חברת WARNER INTERACTIVE מאפשרת לך התנסות בפתרון חידה בלשית בקווסט המשלב בתוכו משחקים רבים.

בלונה פארק ישן נעלמה צוואת הירושה של בעלי הפארק, תפקידך הוא לחשוף את הגנב ואת מניעיו. בניגוד למשחקים אחרים, שנמאסים אחרי פתרון הקווסט בפעם הראשונה, יוצרי המשחק מבטיחים כי קיימים עד 200 צירופים שונים לפתרון, והדמויות עשויות לשנות את התנהגותן ממשחק למשחק.

### גיימי נגד גיימי

אתה משחק בתור עיתונאי צעיר בעיתון Skyview Park. בוקר אחד, עורך העיתון מטיל עליך משימה חשובה - לגלות מה מתרחש מאחורי הקלעים של פרשיית הצוואה. העורך מחליט להטיל עליך את המשימה בעיקר בגלל שאתה מכיר את שתי בנותיו התאומות של בעל הפארק המנוח, גיימי וג'יימי. גיימי מעוניינת שהפארק ימשיך לתפקד ומנגד, אחותה התאומה גיימי, רוצה למכור את הפארק. בתפקיד התאומות משחקת אריקה אלניאק כוכבת "משמר המפרץ" ו"מצור ימי". בנוסף לכך, בית המשפט פסק כי אם עד הבוקר שלמחרת לא תימצא הצוואה ייהרס הפארק, כשבניתיים נאסר על התאומות להיכנס למקום.

גיימי (הטובה) מבקשת ממך למצוא את הצוואה, חיפוש הצוואה מתרחש כמובן





# חדש מבית מחשבת

## ההרפתקאות הטובות ביותר של השנה

**תעלומת GABRIEL KNIGHT - החיה שבתוכו**  
עלילת המשך לסיפור אשר זכה לשבחים רבים.

גבריאל, צאצא למשפחת ציירי רוחות, יוצא למינכן לחקור סדרת רציחות זועזעות שיכולות להיות "עבודתם" של אנשי-זאב. התפתחות מפתיעה ומצמררת המתרחשת בשלהי המאה ה-17. לא תרצו להחמיץ את דקה עשוי בטכנולוגיית הוידאו שנחשפה לראשונה ב "פנטזמגוריה". מתח וחדרה ב-6 תקליטורים.



**חקירה משטרתית-הימ"מ**  
אתה עובד במחלקה המיוחדת לנשק ואסטרטגיה שם למדים איך להתנהג וכיצד להתמודד עם מצבי משבר. האם תצליח להתגבר על כל הסכנות האורבות לאחת הערים הגדולות בארה"ב? חייהם של מאות אנשים חפים מפשע תלויים ביכולת שלך להגן עליהם. פעולה וסימולציה ב-4 תקליטורים.

**מסתורין של סורין**  
טורין חוזר הביתה ומגלה שהוריו נחטפו והם מוחזקים בידי מכשפה מדענית שהפילה עליהם כישוף. טורין עוזב הכל ויוצא להצילם. סיפור קסום מלא קנוניות, מדינות ומדינות ומדחנות המתרחש בחמישה עולמות מופלאים. גרפיקה מיוחדת, אנימציות ייחודיות ופס-קול יחודי הנותן עומק להרפתקאה מדחנת ומפתיעה זו.



מחשבת-הרפתקאה שאינה נגמרת

בית מחשבת, מרכז שיווק: רח' ארלוזורוב 28 הרצליה 46448 טל': 09-552402 נקס': 09-552413 מחלקת תמיכה: טל': 09-552417



**מאת: אור פלג**  
**כשיצא לשוק**  
FIFA '95, הוא הפך מייד ללהיט ונחטף מהמדפים, מה שבישר על סיכויים סבירים ביותר על פיתוח משחק המשך. ואכן, FIFA '96 הגיע, ובגודל, והפך למשחק הכדורגל המוביל בשוק.

כבר בהפעלה ראשונה של המשחק ניתן לראות את השילוב בין הסאונד, הגרפיקה התלת ממדית, וקטעי הווידאו והאנימציה שביחד יוצרים את אחד ממשחקי הכדורגל הטובים שנראו לאחרונה. לאלו מכם שתמיד הייתה להם בעיה עם השליטה בשחקנים ותמיד הרגישו שהשחקנים רצים לכיוון ההפוך - בעייתכם לא נפתרה גם במשחק זה, מאחר ויצרני המשחק החליטו להשתמש במקש השליטה בשחקן למטרות נוספות במשחק, דבר המקשה על השליטה.

לעומת זאת, בתחומים שונים המשחק עולה בהרבה על משחקי הכדורגל האחרים שיצאו לאחרונה. לא עוד דמויות "מחליקות" על הדשא, אלא דמויות הרצות לאורך המגרש, אם כי לא במהירות מספקת על גבי 486DX2 עם 8MB זיכרון

(אלו דרישות המינימום). כמובן שכדי לשפר את המהירות ניתן להוריד את איכות התמונה מ-SVGA ל-VGA, ולהפחית מהמוסיקה ומקולות הרקע - לשיקולכם.

במהלך המשחק תוכלו לשמוע ברקע את הקהל מריע ואת השדרן המדווח לאורך כל המשחק, דבר שיישם מצחיק במיוחד כאשר תשחקו עם נבחרת ישראל והשדרן יקרא את שמות השחקנים במבטא אמריקני.

אפשרות נוספת שמעניק המשחק היא משחק דרך מודם או דרך חיבור בעזרת כבל (חיבור סיריאלי - מומלץ).

כמו כל פטריסט, את המשחק הראשון שלי בחרתי לשחק עם נבחרת ישראל מול נבחרת ברזיל - "משחק ידידות" (או כך לפחות חשבתי בהתחלה). לאחר שלב בחירת הקבוצות הגיע שלב בחירת צורת השליטה, שם אפשר לבחור בין מקלדת, עכבר או ג'ויסטיק בעל 4 כפתורים (GAMEPAD). לאחר מכן עברתי למסך האפשרויות שם אפשר לבחור מבין האפשרויות הרבות את סוג המשחק: משחק פעולה, בסגנון משחקי המכונות או משחק סימולציה האמור לתת הרגשה המתקרבת יותר למשחק כדורגל אמיתי.

בנוסף, קיימות כמובן כל האפשרויות הרגילות כמו: שינוי מצב המגרש, קביעת זמן משחק במחצית, העמדת השחקנים במגרש, בחירת זווית הראייה (ניתן לבחור מבין שבע זוויות ראייה שונות) ואפשרויות נוספות.

# FIFA '96



בכך, דאגו יוצרי המשחק לבשר לי על המסך בגודל: "YOU LOSE".

בעודי מלקט את שברי הגאווה הפטריוטית שלי החלטתי לפעול על פי המשפט המפורסם: "אם אתה לא יכול לנצח אותם - הצטרף אליהם". וכך מצאתי את עצמי משחק שעות בנבחרת הברזילאית, משנה את מבנה הקבוצה, בונה קבוצות חדשות, ומתחרה בכל האפשרויות המגוונות שמציע המשחק, כגון: האימונים, הסורנירים, וכמובן הפלייאוף שהוא השלב הסופי.

המשחק מפיל עוד אפשרויות רבות שקצר הדף מלהכיל, וכל אלו בשילוב הבעיטות, ההקפצות, ההקשתות, הנגיחות ושאר המהלכים, יוצרים את משחק הכדורגל הטוב ביותר שיצא עד היום.

ניסיתי לזכור את כל צירופי המקשים השונים למהלכים (המורכבים משלושה מקשים), ומצאתי את עצמי לוחץ על כל צירופי המקשים ביחד מבלי לדעת מה עומד לקרות. רצה הגורל, והגעתי למחצית במצב די טוב - שוויון אפס, וכדי לנוח ולתת לידיים להירגע, צפיתי בקטעי וידאו באיכות גבוהה של שערים וקטעים ממשחקים אמיתיים על גבי מסך הווידאו שנמצא בכיול, באיזשהו.



SEASON IN		Thursday 4 January	
1	Nottingham F	2	Nottingham F
3	Queens Park	4	Liverpool
5	Liverpool	6	Manchester U
7	Chelsea	8	Tottenham
9	Nottingham F	10	Leeds
11	Chelsea	12	Coventry
13	Chelsea	14	Leicester City







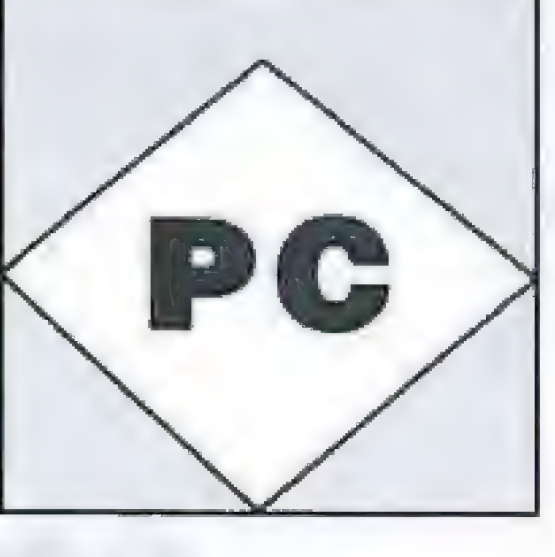
ולשלבן במהלך המשחק. המשחק כולל כמה סוגי אופנועים הנמצאים בתהליך ייצור, לאחר השלמתם תוכלו להשתמש בכל אחד מהם. האופנועים מצוידים במערכות הגנה ונשק מתוחכמות שאותן תוכלו לשפר ולהרחיב במהלך המשחק. בנוסף לכך, תיאלצו

משחק זה הוא התאמתו המלאה לקסדת מציאות מדומה מסוג "Victormaxx VR", המעניקה את התחושה התלת ממדית המוכרת למי שהתנסה בחווית המציאות המדומה. החיסרון הבולט של המשחק הוא כמות ה-MB שתידרש מהכונן הקשיח שלכם בהתקנת המשחק. אם ברצונכם ליהנות משילוב של סרטוני האנימציה ואוסף הערים המוכן מראש, ואין ברשותכם

מאת: אור פלג

ברוכים הבאים לדור הבא של משחקי המחשב. תפסו מקום טוב מול הג'ויסטיק, חבשו את קסדת המציאות המדומה שלכם, והיכנסו לעולם תלת ממדי על שני גלגלים.

כבר כשהפעלתי את המשחק ידעתי שאוהבי משחקים עם קטעי אנימציה באיכות גבוהה, אפשרויות משחק חדישות,



מאת: דוד זילברשטיין

שנת 1991 הייתה שנה מוצלחת במיוחד. יש המציינים אותה כשנה בה הפך ה-CD-ROM, כונן התקליטורים המצוי שלנו, מהמצאה טכנולוגית אדירה למכשיר ששוכן בכל בית. באותה שנה, הכריזה חברת INTERPLAY על יציאתו של משחק תפקידים ממוחשב חדש: STONEKEEP. כעת, בדצמבר '95 או בתחילת '96 אם תרצו, יצא המשחק לאוויר העולם.

#### העיכוב

מדוע התעכבה יציאתו של המשחק לשוק בכמעט חמש שנים? ובכן, במשך אותן שנים חלו התפתחויות רבות ומשמעותיות בעולם המחשבים בכלל ובעולם משחקי המחשב בפרט. כונן התקליטורים שהזכרנו התפתח, והיום הכונן (הנורמלי) הנרכש בחנויות הוא בעל מהירות העברת נתונים מרובעת (מהיר פי ארבעה מהכונן מדגם '91), מהירות המאפשרת העברה של כמות גדולה הרבה יותר של נתונים בפרק זמן נתון. עם התפתחות מעבדי הפנטיום למיניהם, הפך ה-486 למחשב העלילתי, מה שהפך את ה-486 להיות המחשב המצוי בכל בית והעלים את ה-386, שיפור שהעלה את רמת הביצועים הכללית של המחשב. בנוסף לכך, תקן ה-PCI התפתח ואפשר העברת נתונים גרפיים מהמעבד



# טירה שנפלה

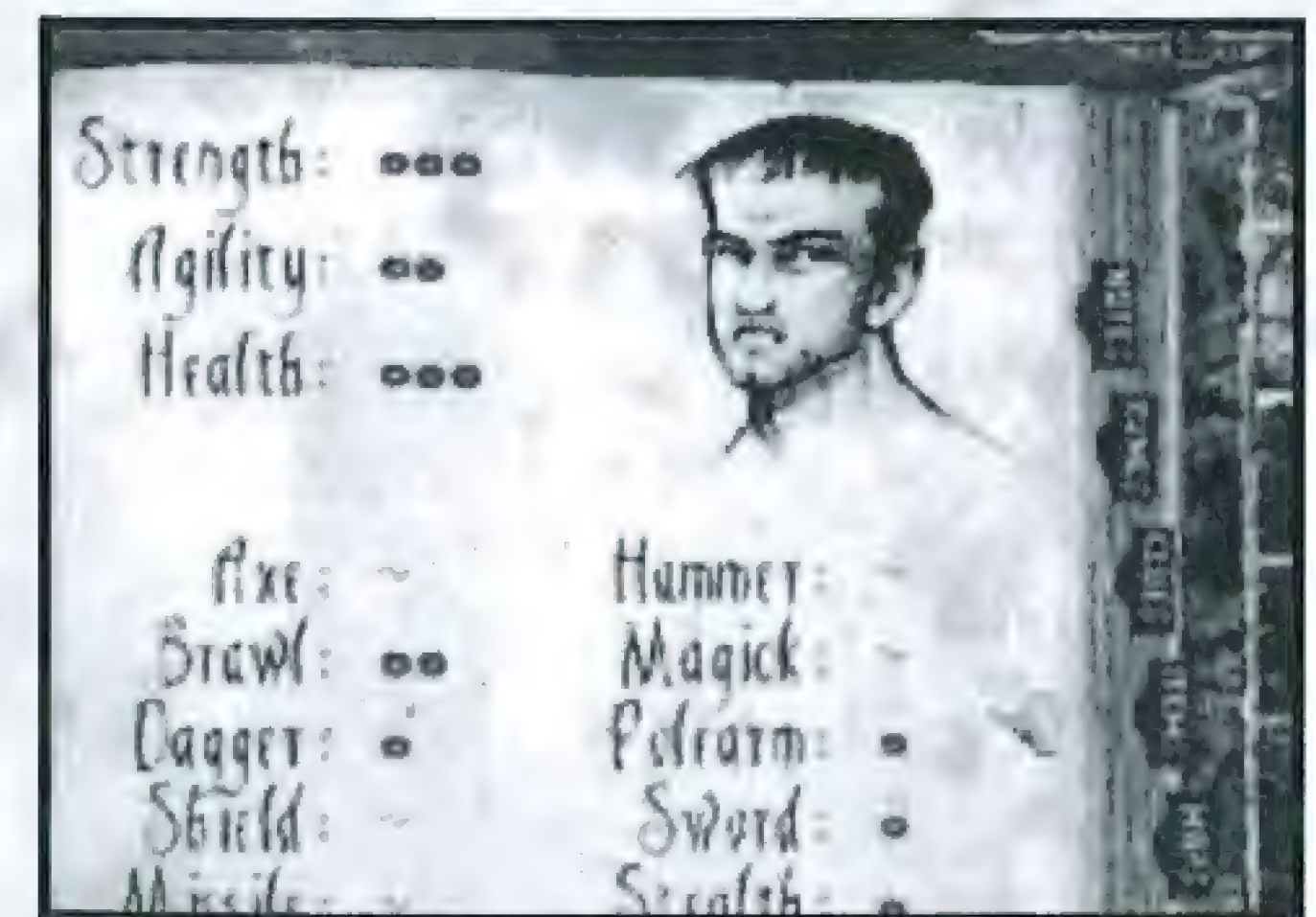
אל כרטיס המסך וחזרה בקצב הרבה יותר מהיר.

#### משחק תפקידים ממוחשב

בדרך כלל, במשחקי תפקידים, ניתנת לנו האפשרות להרכיב דמויות משלנו, לקבוע תכונות ומקצועות שונים ולפתחם במהלך המשחק. בניגוד למשחקי הרפתקה, בהם אנו יודעים מראש מיהו הגיבור, מה אופיו, מקצועו ותכונותיו, STONEKEEP מגשר בין שתי האסכולות ויוצר משחק בו משחקים דמות קבועה מראש ומפתחים אותה במהלך המשחק. מעבר לזה ממשק (Interface) המשחק הוא

בסגנון משחקי התפקידים (THE EYE OF BEHOLDER למיניהם) רק משופר. כמו כן, הדיאלוגים והשיחות אותם ניתן לנהל, כמו גם התשתית שלהם, בנויה על שילוב דיאלוגים בקוסט עם שיחות ממשחקי תפקידים.

הקרבות והקסמים ב-STONEKEEP הם למעשה היתרון הגדול שבו - הקרבות מתנהלים כמו בסדרת ULTIMA, UNDERWORLD, כשאנו מקישים בעזרת העכבר על נקודה במסך ומיידי מנופף גיבורנו בנשקו לעבר אותה נקודה. הטלת קסמים מתבצעת באותה צורה ובפשטות כזו שכמעט כל תהליך הכישוף (מבחירת הקסם ועד להטלתו על האויב), נעשית ב-REAL TIME כלומר, במהלך הקרב ללא PAUSE ארוך ומעיק. "גימיקים" נוספים שחשוב לציין הם השליטה בכמה דמויות כחבורה ותשתית החימוש וההלבשה של הדמויות.

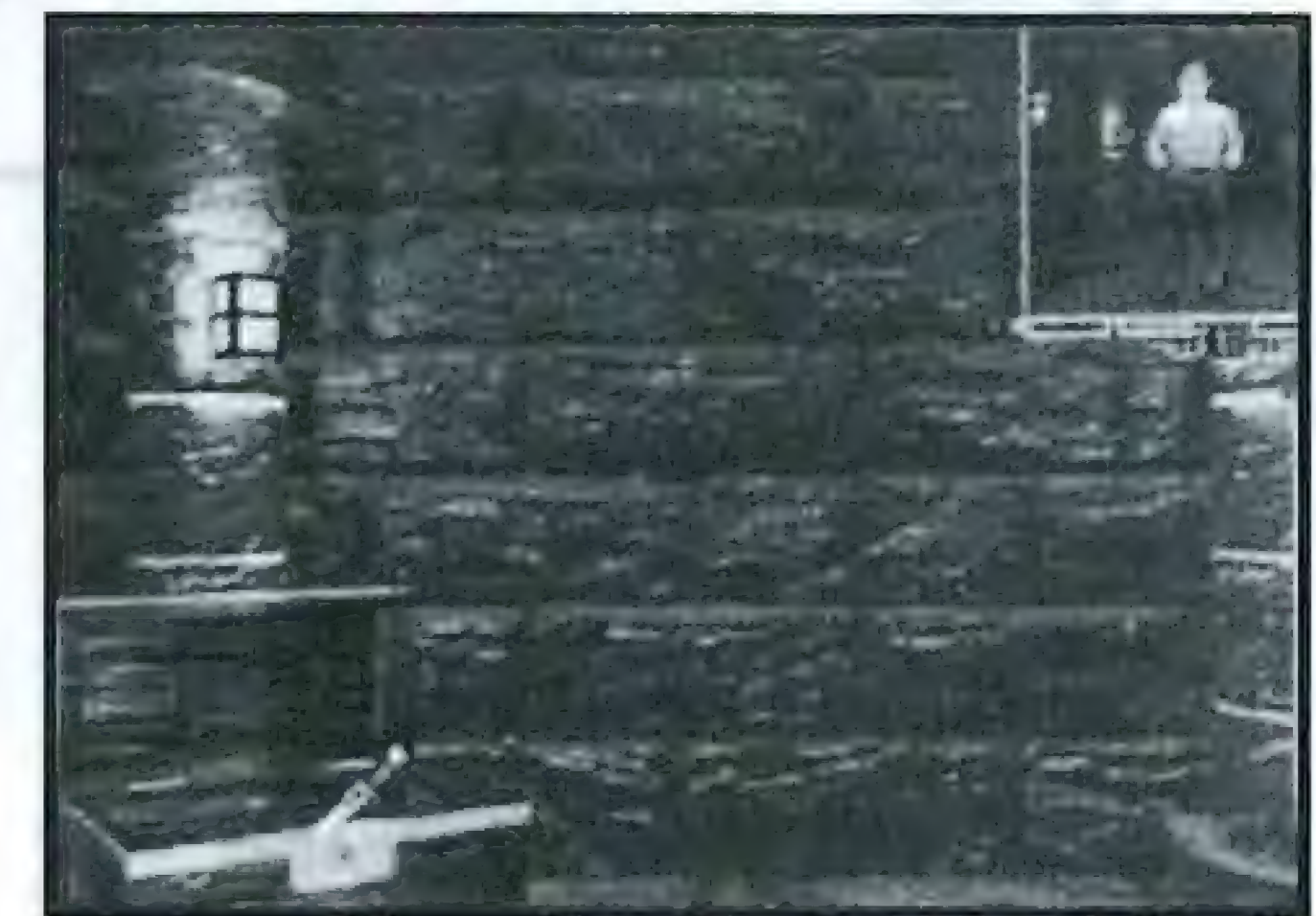


אל כרטיס המסך וחזרה בקצב הרבה יותר מהיר.

שוני נוסף שאין לזלזל בו נעוץ בעובדה שמוצרי CD חדשים פיתחו ללא הפסקה את התחום, העמיקו אותו והרחיבו את גבולותיו. התוצאה הייתה היווצרותם של ממשקי (Interface) גרפיקה, אנימציה ויזואלית ממוחשבים, חדישים ומפותחים. יצרני STONEKEEP גילו בכל פעם שהמוצר שנמצא באמצע הדרך או בשלב יותר מאוחר של הפיתוח מותאם, למעשה, לטכנולוגיה של אתמול. ובזכות שאיפה למצוינות וחוסר רצון להתפשר, INTERPLAY "שברו את הכלים" והתחילו כמעט מבראשית.

#### סיפור אגדה

סיפור העלילה של המשחק הוא אגדה קלאסית. המכשף הרשע הביס את המלך הטוב וקבר את משכנו, טירת STONEKEEP, מתחת לאדמה. כמובן שהוא שכח את הילד הפעוט, הנסיך הקטן, שרגע לפני החורבן הנורא נלקח מחדרו דרך שער מכושף שכמעט נסגר עליו. חלפו שנים, והנסיך הקטן היה לעלם צעיר וחסון. נדודיו הביאוהו אל התהום שנפצרה באותו יום ובלעה את STONEKEEP על כל תושביה. בעזרת כישוף מביאה אותו הפיה הטובה אל פתח הטירה החרבה. עם השנים הפכה הטירה למבוך מפותל שורץ מיפלצים ותלאות, אותם ייאלץ גיבורנו לעבור על מנת להגיע



## אופנועי הרעם

# מציאות מדומה על שני גלגלים

להתחשב בעובדות מציאותיות - לדוגמה, נשק טוב יותר הוא בדרך כלל גם נשק כבד יותר, שיפגע ברמת הביצועים של האופנוע.

במשחק ברשת תקשורת ניתן לשלב במשחק אחד עד שמונה שחקנים, ולבחור בין שתי צורות משחק - כל שחקן משחק לבדו כנגד כל השחקנים האחרים, או חלוקה לשתי קבוצות המתמודדות זו בזו.

המשחק מכיל אפשרויות נוספות הניתנות לשינוי בידי השחקן - "סיוע קולי", "רמת הפרטים במשחק", "תצוגת הרקע", "רמות קושי" ועוד, כך שבמחשבים איטיים יותר ניתן לבטל חלק מהאפשרויות ולהגביר את המהירות. דרישות המשחק גבוהות - 486SX עם זיכרון של 8MB RAM. כדי להפעיל את המשחק באופן חלק עם כל האפשרויות שהמשחק מציע, מומלץ מחשב "פנטיום" עם זיכרון 16MB RAM וקסדת מציאות מדומה "Victormaxx Cybermaxx VR".



עלילה מלאה "אקשן" ויריות בסביבה תלת ממדית, לא יחכו שכתבה זו תתפרסם, אלא יקנו את המשחק ברגע שיראו את "אופנועי הרעם" בחנויות.

מלבד מחירו הזול, ועטיפתו הצבעונית והיפה, המשחק כולל עשרות משימות, בהן תינתן לכם ההזדמנות לנהל קרבות על אופנועים בעיר מסוימת (מוכנה מראש או פרי יצירתכם), כשמטרתכם הסופית היא לבצע את המשימה שהוטלה עליכם.

כאמור, המשחק מתרחש בסביבה עם גרפיקה תלת ממדית, הדומה לגרפיקת הפוליוגונים בה השתמשו בסדרת משחקי "ALONE IN THE DARK" ("בודד באפילה"). ניתן אף לשלוט בהגדרת הרזולוציה בחלקים השונים במשחק (וכך לקבוע את איכות התמונה ולהשפיע על מהירות

יתרוננו הגדול והבולט ביותר של





# NAVY STRIKE

## תחת שמיים כחולים

בתקיפה ולצפות במסלול מנקודות ראייה שונות. אפשר גם לקבל דיווחי חדשות המשקפים את דעת הקהל. בנושא הפיקוד אפשר עוד להעמיק רבות, עד כדי שימוש במושגים הקשורים בניווט, כמו: איזמוטים, נ"צ וכד', שכאשר תיתקל בהם תצטער שלא הקשבת בשיעורי של"ח. כדי לגרום להרגשת טיסה מציאותית יותר ניתן לשלוט בלמעלה מארבעים זוויות ראייה וצילום שונות. אחת הבעיות הבולטות ביותר במשחקי הסימולטורים למיניהם, היא בעיית ריבוי המקשים הנדרשים לביצוע הפעולות השונות. במשחק זה הבעיה נפתרה חלקית על ידי "מדריך מקשים" מיוחד המצורף לחוברת ההפעלה, ובו מרוכזים כל המקשים הפעילים במשחק. את הגרפיקה במשחק אפשר להפעיל ברזולוציית VGA וברזולוציית SVGA. לאלו מכם שאף פעם לא יודעים מהו סוג המסך או כרטיס המסך, מצורפת תוכנה שבעזרתה תוכלו (לאחר ביצוע מספר בדיקות) להתאים את המשחק לסוג המסך שלכם וליהנות מהגרפיקה בצורה המקסימלית.

דרישות המשחק נמוכות יחסית, וכדי להפעילו מספיק מחשב 486DX-33 עם זיכרון פני של 1-2.3M RAM 560k וזיכרון גבוה (EMS). לסיכום, זהו משחק ברמה גבוהה המספק שפע של אפשרויות משחק חדשות, בנוסף לאפשרויות המשחק ה"רגילות" - הישגות והטובות.

מאת: אור פלג

**NAVY STRIKE** הוא סימולטור טיסה, המשלב אפשרויות של קרבות אוויר וסימולציית פיקוד - בה ניתנת לשחקן ההזדמנות לפקד על כוח המשימה המיוחד בזמן אמת, תוך כדי התחשבות במצבים פוליטיים ומדיניים.

המשחק מתרחש בשלוש זירות מרכזיות הנתונות במשבר, תפקידך כנציג האו"ם הוא לשמור על הסדר באזורים רגישים אלה.

**לוב** - מאחר וקיים חשד שבאזור קיים מפעל ללוחמה כימית, נשלח כוח המשימה לאזור על מנת לגלות אם אכן קיים מפעל כזה ואם כן להשמידו. הכוח חייב לשמור על חשאיות ולהימנע מתקריות שונות, העלולות להשפיע על דעת הקהל העולמית.

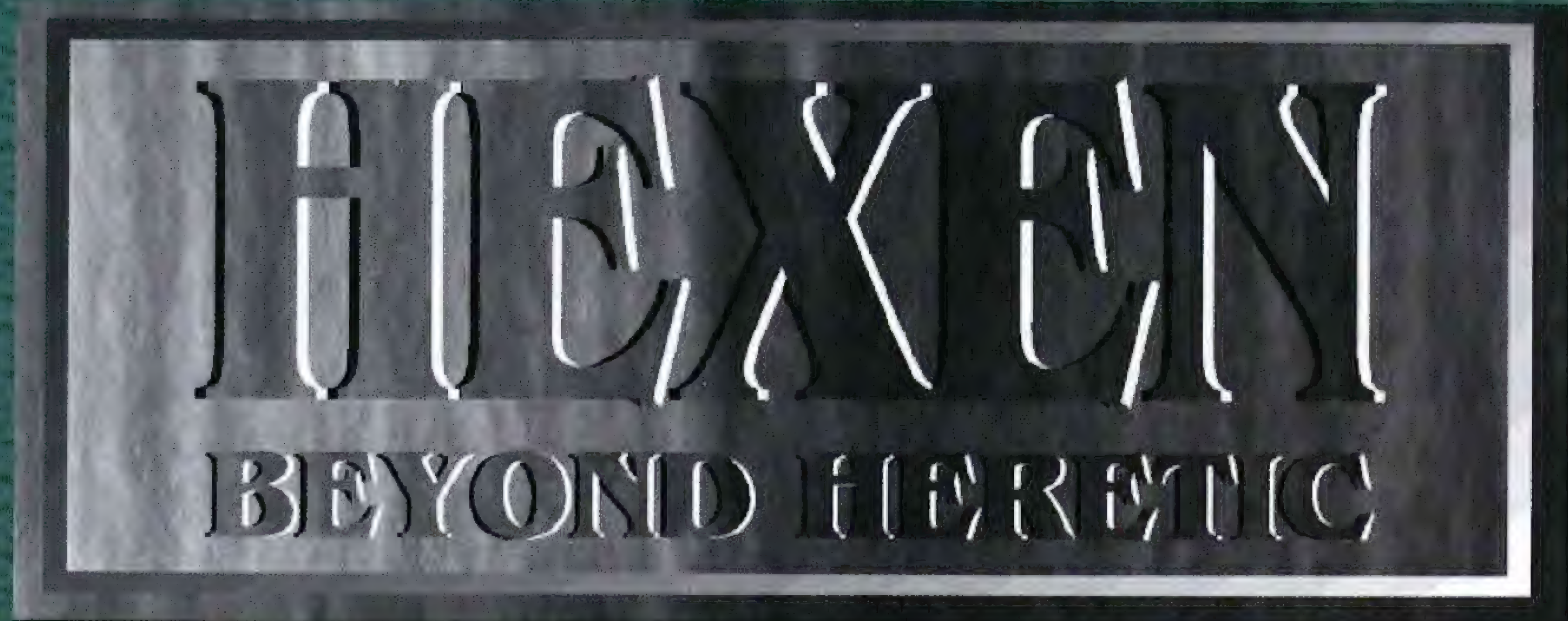
**כווית** - על פי ידיעות מודיעיניות מתכננת עיראק פלישה נוספת לכווית. מטרת הכוח היא להרתיע את עיראק תוך כדי שמירה על איפוק. במידה ועיראק תפלוש לכווית יגיב צוות המשימה עד להגעת כוחות תגבור נוספים.

**הים הסיני** - שש מדינות טוענות שאי הים שייכים להן (מאחר ובאזור מצוי נפט רב). סין הכריזה על אזור האיים כאזור מוגבל לטיסה. תפקידך הוא לעקוף את האיסור ולהתייצב כנגד הסינים תוך כדי שמירה על איזון מדיני.



אפשרות המשחק הבסיסית ביותר היא האימונים, בהם ניתן לתרגל את השליטה במטוסים השונים ואת הטיסה. פעילויות התקיפה יתבצעו כנגד יעדים מוגדרים מראש, ולאחר שתבחר את המטוס שבו תטוס, תמצא את עצמך באוויר ממתיין להודעה על מיקום המטרות. עם קבלת ההודעה עליך לאתר את המטרה, ואחר כך לפעול על פי שלוש הוראות אפשריות שתקבל מהבסיס - זיהוי המטרה מבלי לפתוח באש, ירי לאזהרה בלבד או חיסול המטרה. מטרת המשחק אם כן, אינה לחסל את האויב ברגע שרואים אותו אלא להמתין ולפעול בהתאם להוראות. כאשר משחקים כמפקדי הכוח, המשחק הופך להיות מעניין ומורכב יותר. תחילה, יש לבחור את אחד האזורים שבהם רוצים להילחם, אחר כך עוברים למסך המבצעים בו ניתן לבחור את יעד ההתקפה. ניתן לבנות מסלולים עם מספר נקודות ציון (נ"צ) ולהחליט כיצד יגיבו המטוסים לכל נקודה (יסיירו באזור, יתקיפו את היעד וכד'). לאחר מכן, יש לבחור את המטוסים שישתתפו בפעולה, את מספר המטוסים מכל סוג ולהתחיל במשימה.

במהלך תכנון וביצוע משימות התקיפה, תתעדכן בנוגע למצב באזור, ולדרכי הפעולה ביחס לתנועת אניות ומטוסים שאמורים לעבור במקום. על מנת להצליח במשימה יהיה עליך לקחת בחשבון את ההודעות שתקבל ובהתאם לכך לתכנן את מבנה המשימה. בנוסף, תוכל לעבור לאחד המטוסים המשתתפים



מאת: אור פלג

כדי למצוא מפתח מסוים או מפסק שיפתח את אחת הדלתות בשלב אחר של המשחק. אמנם שיטה זו מגבירה את העניין במשחק, אך הדבר עשוי להפוך למתסכל משום שלעתים תיאלץ להסתובב לא רק בשלב בו אתה נמצא, אלא גם באחד מחמשת השלבים הקשורים בו, בחיפוש אחר המפסק המסוים שיפתח את הדלת המסוימת.

המשחק כולל מספר מלכודות בחדרים וברצפה. כמו גם חלונות שניפוצים עשוי לחשוף מעברים סודיים. תוכל להשיג את כנפי הזעם של אינהילקון ובעזרתן לרחף. וכפי שב-HERETIC הפכת את אויביך לתרנגולות, ב-HEXEN ניתנת לך ההזדמנות להפוך את המפלצות לחזירים. HEXEN כולל בתוכו את האפשרות של משחק דרך מודם או רשת. במשחק דרך רשת ניתן לבחור בין משחק משותף שבו כל השחקנים נלחמים ביחד נגד המפלצות, לבין משחק בקרב המוות (DEATHMATCH) שבו עליך להרוג כל דבר שזז, כולל את השחקנים האחרים.

אחד הדברים הבולטים במשחק הוא הדגש ששמו מפתחי התוכנה על המוסיקה והאפקטים במשחק, כך שתוכל לשמוע את אוושת הרוח, הרעמים והקולות השונים שמשמיעות המפלצות לאורך כל המשחק, באיכות טובה.

בדרישות המערכת של המשחק אין שום דרישה שלא ביקשו מאיתנו בעבר - מחשב עם מעבד 486SX וזיכרון פנימי של 8MB. למי שאין עדיין מחשב העומד בדרישות, שירוץ להחליף את המחשב ואחר כך יקנה את HEXEN.



הלוחם והקוסם, ומהווה את הדמות הממוצעת, עם מהירות וכוח סבירים ויכולת לבצע מספר קסמים. במשחק יש ארבעה סוגי כלי נשק שונים לכל דמות. כל דמות מתחילה כשהיא חמושה בכלי נשק בסיסי אחד - הלוחם מתחיל כשלישותו עומדים אגרופני המתכת, לכוהן יש את "אלת המוסר", ההופכת מפלצת ליצור מוסרי לאחר מספר מכות, ולקוסם יש מטה חצים, שבעזרתו הוא יכול לירות מרחוק חצים קטנים לעבר המפלצות. כלי נשק אלה הם כלי הנשק הבסיסיים שיש לכל דמות והם אינם מוגבלים. במהלך המשחק ניתן למצוא כלי נשק משוכללים יותר שחלקם משתמשים בכוח הקסם (מאנה) של כל דמות.

כאשר המשחק יתחיל, יהיה עליך למצוא את הדרך לשלב הבא. תוך כדי חיסול המפלצות הרבות שתפגוש. שלא כמו במשחקים כמו DOOM ו-HERETIC, ב-HEXEN לא תלך בין נקודה אחת לשנייה ומשם תמשיך לנקודה השלישית, אלא תמצא את עצמך פעמים רבות מסובב במעגלים, חוזר לאותם המקומות

HEXEN הוא משחק ההמשך המצליח ל-HERETIC, ובו, להבדיל מ-DOOM, יש להפעיל גם מעט מחשבה, ולהשתמש בהיגיון כדי להצליח. כמו HERETIC שיצא לפניו, הוא למעשה גרסת פנטזיה למשחק DOOM. הוא בנוי בצורה המזכירה את משחקי התפקידים, ובו עליך לפתור חידות שונות ולהילחם במפלצות מוזרות. המשחק כולל רמות קושי שונות, ולמעלה מארבעים שלבים בגרפיקה תלת ממדית. בתחילת המשחק עליך לבחור את הדמות שתשחק מבין שלוש הדמויות - הלוחם, הקוסם או הכוהן. לכל דמות יש מגבלות וחסרונות בהתאם לאופיה - הלוחם, לדוגמה, הוא המהיר והחזק מבין הדמויות ובעל כושר ההגנה הגבוה ביותר. לעומת זאת, כמעט ואין לו כל ידע בקסמים.

לקוסם, לעומתו, ידע רב בקסמים וכשפים והוא יכול לחסל את אויביו ממרחק עוד לפני שהם מתקרבים. אם אויביו מצליחים בכל זאת להתקרב הוא חסר אונים, מאחר ושריונו, כוחו ומהירותו חלשים. הכוהן, משלב את תכונותיהם של



חלקי הקובץ נרשמים בטבלה מיוחדת של DOS - בלעדית, אין משמעות לקבצים ולחלקיהם.

כאשר הכונן הקשיח עובד הרבה, קורה שמיקומם של חלקים מסוימים מהקבצים נרשם בצורה משובשת באותה טבלה מסיבות מגוונות - החל מפגילת חשמל רגעית וכלה בבילאי של חלקי הכונן הקשיח, כך שהמנוע או חלקים מכניים אחרים עצרו לאלפית שנייה.

כדי למנוע בילאי, שחיקה ותופעות לא רצויות, מספקת מיקרוסופט בתוך חבילת ה-DOS את תוכנת DEFRAG, שתפקידה לסדר את כל חלקי הקובץ בזה אחר זה וכך לחסוך מהכונן הקשיח לנוע אנה ואנה כדי לאסוף את הרסיסים. התוכנית נכתבה במקור על ידי פיטר גורטון, ומומלץ לאלו שיש בידיהם את Norton Utilities 8 להשתמש בתוכנית SPEEDISK המשוכללת והחדשה בהרבה.

אין צורך להריץ את DEFRAG או SPEEDISK כל יום, אך למי שהמחשב פועל אצלו שעות נוספות, בהחלט כדאי להנהיג את הפעלת התוכנית אחת לשבוע.

## The Family Doctor

Authored and Edited by  
Allan H. Bruckheim, M.D., FAAFP

- Introduction, © & Agreements
- Questions & Answers
- Rare Disorders
- The Prescription Drug Guide
- Basic First Aid
- Resources
- Illustrations
- Anatomy of the Human Body
- Search & Browse

Produced by:

Previous Next History Back

## Anatomy of the Human Body

Muscular & Skeletal

Digestive

Respiratory & Circulatory

Urinary & Reproductive

Nervous

Stop

Zoom Level  
Min ● ○ ○ Max.

הקשיח במקומות שונים - כל זאת בגלל שיטת DOS הגורמת לכונן הקשיח לכתוב את אותו "בלוק" במקום בו נמצא באותו חלקיק שנייה ראש הכתיבה. כל מיקומי

DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE RAM  
DOS=HIGH,UMB  
FILES=40  
BUFFERS=40,0  
STACKS=9,256

במידה וקיימות שורות נוספות של DEVICE שנועדו לטעינת דרייברים של כרטיס הקול ו/או כונן CD-ROM, כדאי לשנות את הפקודה DEVICE= לפקודה DEVICEHIGH= (אם ניתן) לזיכרון הגבוה.

בדרך זו אתם אמורים לקבל כ-617K זיכרון פנוי על גבי מחשב 486 עם 8M זיכרון.

הערה חשובה: במידה וכבר הפעלתם פעם אחת את תוכנית ה-MEMMAKER, עליכם למחוק קובץ בשם MEMMAKER.SYS הנמצא במחיצת DOS. קובץ זה "זוכר" את מה שהגדירה תוכנית MEMMAKER ואם לא מוחקים אותו, הוא יגרום צרות רבות בניהול הזיכרון.

**ריענון הכונן הקשיח**  
כאשר המחשב פועל ומתבצעת פעולת שמירת קבצים, מסתבר שהקבצים מתחלקים למעין קבוצות קטנות הנקראות בלוקים. כל קובץ - אפילו עמוד אחד של קובץ עיבוד תמלילים, שמור למעשה בחלקים קטנים המפוזרים על גבי הכונן

פעולת התוכנה כולה. לכן ישנם משחקים הזקוקים למינימום 8M זיכרון - אותו משחק עושה שימוש בזיכרון הגבוה (1M-8M) כדי לטעון תמונות מסך שיזרוז את האנימציה, כיוון שזיכרון ה-RAM פועל מהר יותר מכל כונן קשיח.

והרי לכם אחת הבעיות בה נתקל משתמש DOS לא מנוסה - קובצי מערכת כגון תוכניות הפעלת העכבר, כונן התקליטורים וכרטיס הקול שצריכים להיטען לזיכרון, עושים שימוש בזיכרון הבסיסי וגוזלים ממנו "נתחים" רבים, העשויים לגרום לתוכנות שונות (ובעיקר למשחקים זוללי זיכרון) לא לפעול כתוצאה מהיעדר מקום פנוי.

הפתרון מבחינת חברת מיקרוסופט, יצרנית ה-DOS (עד לגרסה 5), היה נעוץ בעובדה שהמשתמש המתוחכם גאלץ להגדיר בעצמו את חלוקת הזיכרון. בגרסה 6 נוספה ל-DOS תוכנית חלוקת הזיכרון MEMMAKER שנועדה לחלק את הזיכרון בצורה הטובה ביותר, לפי צורכי המשתמש ובהתאם לסוג המחשב וכמות הזיכרון הקיימת בו.

לעניות דעתי (וגם לדעת אחרים), MEMMAKER הינה תוכנה... (נאמר בעדינות) בעייתית... ואפילו רצוי להתרחק ממנה - אגב, אם במחשב שלכם התוכנה פועלת, אל תשנו דבר. מאמר זה נועד דווקא ל"חסרי המזל".

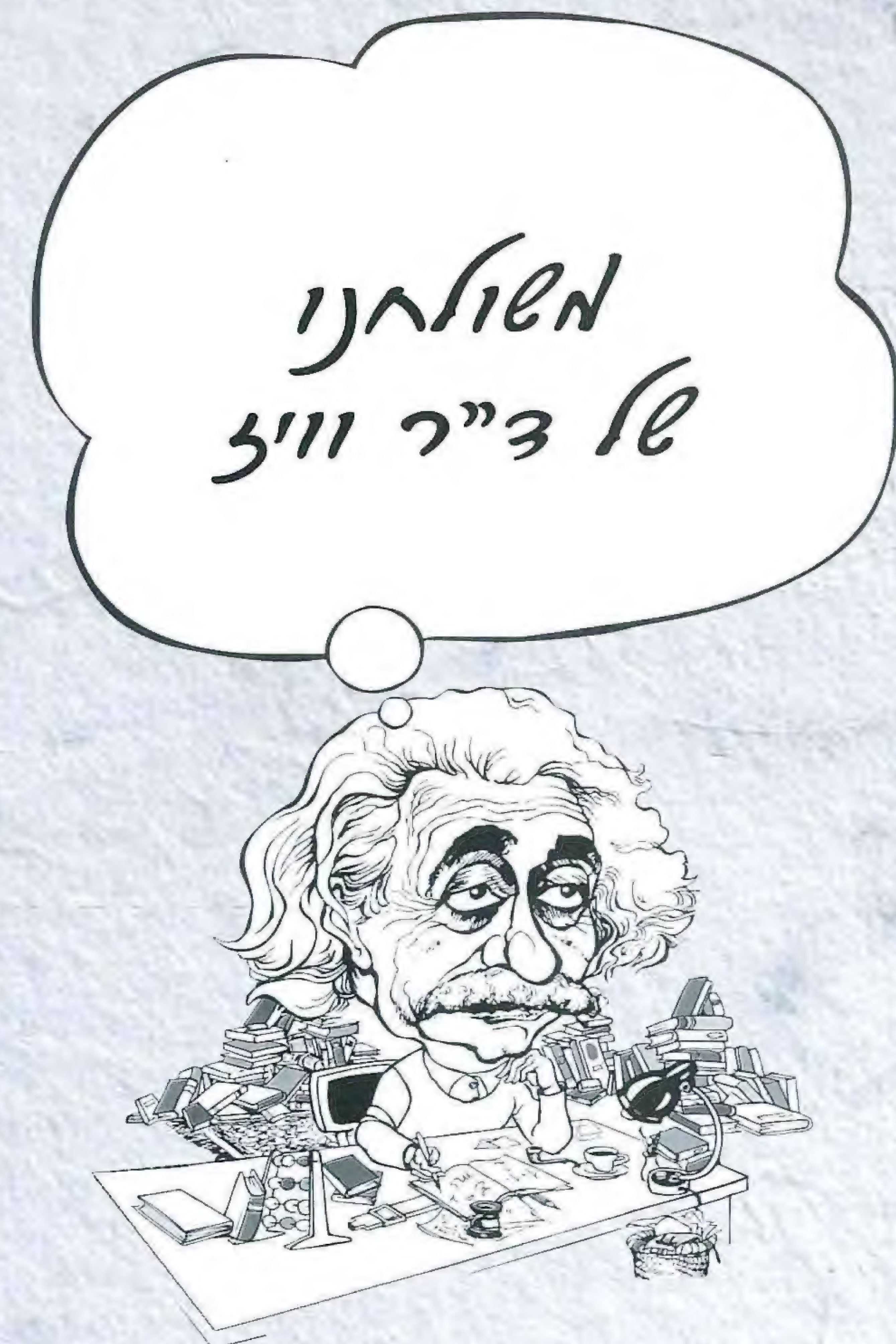
אם אתם שוחרי משחקי המחשב, עיזבו את ה-MEMMAKER ועיברו למתחרה הבלתי מנוצחת - QEMM של חברת Guardtek. תוכנה זו מחוללת נפלאות בזיכרון ללא צורך ברקע אקדמי של הנדסת טילים.

אפשרות שנייה מתרכזת בהגדרה ידנית של קובצי CONFIG.SYS ו-AUTOEXEC.BAT בצורה הבאה:

בקובץ AUTOEXEC.BAT הוסיפו את הפקודה LH בתחילת כל שורה המריצה תוכנית כלשהי (בשורת MOUSE, הפעלתם MEMMAKER, אזי הוכנסו כל מיני מספרים ותוספות לשורות הפקודה. יש למחוק אותם - ובעניין זה רצוי להיוועץ בחבר שידע מה למחוק ומה להשאיר - אך תמיד כדאי לגבות לתקליטון את הקבצים המקוריים, על כל צרה שלא תבוא.

כדאי שקובץ CONFIG.SYS ייראה כך:

DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS



**DOS ו-MEMMAKER**  
הזיכרון הפנימי במחשב (הנקרא RAM) מתחלק לשלושה חלקים עיקריים: הזיכרון הבסיסי - 0-640K הראשוני, הזיכרון העליון - UMB הממוקם ב-1M-640K, והזיכרון הגבוה - 1M ומעלה. למעשה חלוקת הזיכרון גם במחשב פנטיום עם 16M זיכרון הינה זהה. כאן אנו נתקלים במגבלת ה-DOS העיקרית: כדי שתוכנה תוכל לפעול ("לרוץ") היא זקוקה לזיכרון הבסיסי בלבד. שאר הזיכרון משמש כעזר למטרות שונות (כגון: טעינת קובצי קול או גרפיקה, וידאו וכו') וכדי להאיץ את

מאור גופר שברשותו מחשב DX2-486 שואל את השאלות הבאות:

1. כיצד ניתן בעזרת DOS 6.22 ותוכנת MEMMAKER להעלות את כמות הזיכרון הבסיסי הפנוי מעל 640K ואת אפשרות ה-EMS?
2. שמעתי שכדאי לבצע מדי פעם ריענון של הכונן הקשיח - כיצד עושים זאת? הפעם החלטתי להתמקד בשתי שאלות חשובות אלו העשויות לעניין ולעזור לרבים מכם שבוודאי נתקלים בבעיה בה נאבק מאור. לכן אנסה להשיב בצורה פשוטה שתהיה מובנת לכולכם:





מצופים שמן בוער.  
עומדת בכבוד מול  
הבליסטה האנושית.  
ATH KNIGHT  
- אביר מוות -  
אומנו על ידי מנהיג  
ה-HORDE, להיות לוחמים מסוכנים  
ומכשפים רבי עוצמה כאחד.  
GOBLIN SAPPER - הגובלינים  
המשמידים היום יצורים מופרעים ולא  
שפויים. ולמרות העובדה שקשה לפקד  
עליהם, שליטתם המדהימה בחומרי  
נפץ הופכת אותם לנחוצים  
ל-HORDE.

**כוחות אוויר**  
GOBLIN ZEPPELIN - ספינת  
אוויר גובלינית - חסרת יכולת  
תקיפה. זהה לאופניים הגנומיים.  
DRAGON - הדרקון הינו  
ה"חייל" המסוכן והקטלני ביותר  
שעומד לרשות ה-HORDE, שכן הוא  
חכם וחזק באותה מידה.

**כוחות ימיים**  
OIL TANKER - מיכלית - כמו  
זו של בני האדם.  
TROLL DESTROYER -  
משמידנית טרולית - זהה לגרסה  
האלפית שלה.

TRANSPORT - ספינת משא -  
יכולה לשאת עד שש יחידות שונות.  
OGRE JUGGERNAUGHT -  
כלי שיט מלחמתי עצום הקורא תיגר על  
ספינות הקרב האנושיות.  
GIANT TURTLES - צבי המים  
הענקיים סרים למרותם של הגובלינים  
שבנו על גבם עמדות מלחמה מאיימות.



האויב וליצירת הסחות.  
GRYPHON RIDER - רוכב הגריפין  
- לוחמים עזים אשר החיה האגרית סרה  
למרותם, רותמים אותה אל הקרב  
ב-HORDE.

**כוחות ימיים**  
OIL TANKER - מיכלית נפט -  
בעזרתה מעבירים נפט ממתקן הקידוח  
לעיר.  
ELVEN DESTROYER - ספינת  
השמדה אלפית - ספינת הקרב הבסיסית.



TRANSPORT - ספינת נוסעים -  
בעלת בטן חלולה ועמוקה בה ניתן לקחת  
עד שש יחידות שונות.  
BATTLESHIP - ספינת קרב.  
GNOMISH SUBMARINE - צוללת  
גנומית - בעזרתה ניתן לנוע מתחת למים,  
והיא מאפשרת גיחות פתע על צבא האויב.

## כוחות ה-HORDE

**כוחות קרקע**  
PEON - מקביל ל-PEASANT.  
GRUNT - לוחם בסיסי - מקביל  
ל-FOOTMAN.  
TROLL AXETHROWER - טרול  
משליך גרזנים - התשובה האורקית  
לקשת.

TROLL BERSERKER - טרול זועם  
- התשובה האורקית לגוש.  
OGRE - המפלץ הדו-ראשי הזה  
מהווה את החזק שבכוחות הקרקע של  
ה-HORDE.

OGRE-MAGI - כת של OGRE-ים  
שהיוותה את קסמי האלפים ויצרה קסמים  
משלה.

CATAPULT - ה"קטאפולטה" הינה  
רוגוסקה ענקית היורה גושי עפר ואבן

בתחילה נראה שכל החידושים הללו  
מתקדמים מאוד מבחינה טכנולוגית  
והורסים את אוירת הפנטזיה, אך תוך שלב  
או שניים תתהו איך אפשר היה לשחק  
בלעדיות.

שוני נוסף הוא היצורים - מעבר  
לצבאותיכם וצבאות האויב חיים בארץ  
יצורים שונים (כבשים, חזירי-בר, כלבי  
שלג וכו'). לרוב הם אינם מזיקים וניתן  
לטווח בהם. מעבר לכך, ישנם יצורים  
אל-מתים, ולמרות שאין להם קשר ישיר  
למלחמה, הם בהחלט מזיקים.

האפשרות של "ערפל המלחמה"  
(FOG OF WAR) הופכת את  
המשחק למציאותי וקשה יותר,  
משום ששטחים שנחשפו בשלבים  
מוקדמים הופכים לדהויים ואם הם  
ישתנו (יכרתו בהם עצים, יעברו או  
יחנו בהם כוחות אויב) יהיה קשה  
להבחין בכך.

## כוחות ה-ALLIANCE

**כוחות קרקע**  
PEASANT - פועל, איכר -  
איש העמל הפשוט המהווה את  
עמוד השדרה בחברה הפיאודלית  
מיליטנטית.

FOOTMAN - החייל הרגלי  
הפשוט ביותר - נושא מגן וחרב.  
ELVEN ARCHER - קשת  
אלפי - מצויד בחץ וקשת ומהווה  
אויב מסוכן בעיקר בקבוצות  
קשתים.

ELVEN RANGER - הגשש האלפי -  
למעשה גששים אלו הינם כת מיוחדת של  
קשתים. הם מיומנים בקליעה למטרה,  
יצירת קשתות חזקות, צפייה וגישוש.  
KNIGHT - אביר - לוחם רכוב על סוס  
וחמוש בפטיש מלחמה אימתני.

PALADIN - הלוחם הקדוש - האביר  
ואיש הכנסייה. רכוב על בהמתו האצילה  
הוא לוחם מעולה בקרב ובאמתחתו כמה  
קסמי ברכה (ראייה מגלה, ריפוי וגידוש).  
BALLISTA - הבליסטה מסוגלת  
לשגר חצי ענק בעלי ראשי ברזל הרסניים.  
MAGE - קוסמים - עמידים קצת יותר  
מעמיתיהם המזומנים מ-WARCRRAFT I,  
ובאמתחתם רשימת כישופים ארוכה הרבה  
יותר.

DEMOLITION SQUAD - יחידת  
נפץ - קבוצת גמדים הבקאה בשימוש  
בשמן הדליק ובאבקה השחורה. מאפשרת  
יצירת מעבר ביערות ואף בהרים.

**כוחות אוויר**  
GNOMISH FLYING MACHINE -  
אופני תעופה גנומיים - חסרי יכולת  
התקפה. שימושיים מאוד לחשיפת כוחות  
בלב ים אל כוחותינו בעזרת מיכליות.



# החורבן יחל עם בוא הגאות

התעופה הראשוניים, ספק מדעיים ספק  
מכושפים, גם הם עומדים כאן על הפרק.  
לעלילה כאן תפקיד משמעותי יותר מאשר  
במשחק הראשון, אם כי היא עדיין  
משמשת בעיקר את קטעי המעבר בין  
המשימות השונות. המשחק מחולק (כמו  
מחזה) למערכות. כל מערכה מתרחשת  
באזור אחר של הארץ.

## ההבדלים הקטנים

אני בטוח שכולם זוכרים איך  
WARCRRAFT פועל. בכדי לנצח את  
האויב צריך צבא גדול. צבא זקוק לחיילים,  
למחנות אימונים ולנשק. כדי להחזיק  
אוכלוסיית חיילים צריך חוות לייצור מזון,  
כדי להחזיק נשק ומחנות צריכים כסף  
(זהב) ועץ. עצים יש ביער וזהב יש במכרה.  
על מנת להביא אותם צריך פועלים.  
מתחילים עם כמה פועלים וצבא מינימלי  
במטרה לפתח אימפריה קטנה. זהו באופן  
מאוד כללי העיקרון עליו מושתת המשחק  
WARCRRAFT.

ב-WARCRRAFT II מעבר לשני  
המצרכים החיוניים - עץ וזהב, מתווסף  
מצרך שלישי, נפט. נפט ניתן להפיק  
מקידוח או שאיבה מאזורים מסוימים בים.  
משתמשים בו לתפעול כלי רכב או נשקים  
מיוחדים כמו סירות התקפה, תותחים וכו'.  
נפט ניתן להחזיר ממתקן הקידוח שבנינו  
בלב ים אל כוחותינו בעזרת מיכליות.

מול המסך, שניסו להסביר למורה או לבוס  
שהעבודה לא מוכנה כי לקח להם קצת זמן  
לבנות אימפריה לאחר שנחטבו כבר כל  
העצים, אותם אנשים שרצו להגיש עצומה  
נגד המכשף הרשע של האורקים, אלה  
שעם השמחה הענקית כשסיימו את  
המשחק התעצבו כי הוא כבר נגמר...

ובכן, אתם יכולים כעת להרים את  
הראש, להביט בגאון אל האופק, לחייך  
חיוך רחב ולשפשף ידיים בהנאה - סבלכם  
נגמרו! תקופת ההמתנה תמה!  
WARCRRAFT II טוב יותר מקודמו מכל  
הבחינות. באינטרנט כבר הולכות  
ומתארכות רשימות הטורנירים למשחקוני  
מודם ב-WARCRRAFT II, שיתפרשו על  
פני כל הגלובוס.

## היכוננו! היכוננו!

המשחק יוצא מתוך הנחה  
שה-HUMANS ("הטובים") ניצחו והדפו  
את צבאות האורקים, הנקראים  
THE HORDE לכל עבר, חיסלו את  
מנהיגם ויישבו מחדש את הארץ. שבטי  
האורקים, שנפשם חשקה בממלכת  
ה-AZEROTH, התלכדו לצבא תחת מנהיג  
חדש, בנו כלי שיט אימתניים וחצו את הים  
אל עבר חופיה של AZEROTH. הגמדים  
למדו את נסתר האבקה השחורה ופיתחו  
עבור צבאות האנשים והאלפים המאוחדים  
(THE ALLIANCE) תותחי פלדה. סודות

מאת: דוד זילברשטיין

בערך לפני כשנה, פורסמה על דפים  
אלו הכתבה: "נמצא יורש!". בכתבה זו  
נכתב כי לאחר זמן רב וניסיונות כושלים,  
נמצא סוף סוף משחק המשתווה  
ל-DUNE II האגדי. לאחר חיקויים  
עלובים, חוזרים ונשנים, יצא לשוק  
משחק אסטרטגיה המכיל בתוכו את מה  
שאנו מכנים "אקשן" ומה  
ש-WESTWOOD (שיצרה את  
DUNE II) הגדירה כ-CLICK REAL-TIME ACTION.  
לאותו משחק קראו WARCRRAFT II.

המשחק ההוא, שנשא את תת-הכותרת  
ORCS & HUMANS, נתן לנו משחק  
DUNE II בעולם פנטזיה עתיק (בניגוד  
לעולם המפותח טכנולוגית של DUNE II),  
המתאר את מלחמתם של שני גזעים החיים  
במלחמת חורמה מתמדת לכיבוש ממלכת  
ה-AZEROTH רחבת הידיים. כמו DUNE II  
הוא הציג אפשרות לשחק את "הטובים"  
ו"הרעים" כאחד, ואף איפשר משחק ברשת  
ובמודם (דבר שהיה בגדר חלום בימי  
DUNE II). וכעת, המאבק על AZEROTH  
נמשך וחברת BLIZZARD הוציאה את  
משחק ההמשך המיוחל -  
WARCRRAFT II: TIDES OF DARKNESS.  
לכל אותם אנשים שבילו לילות כימים



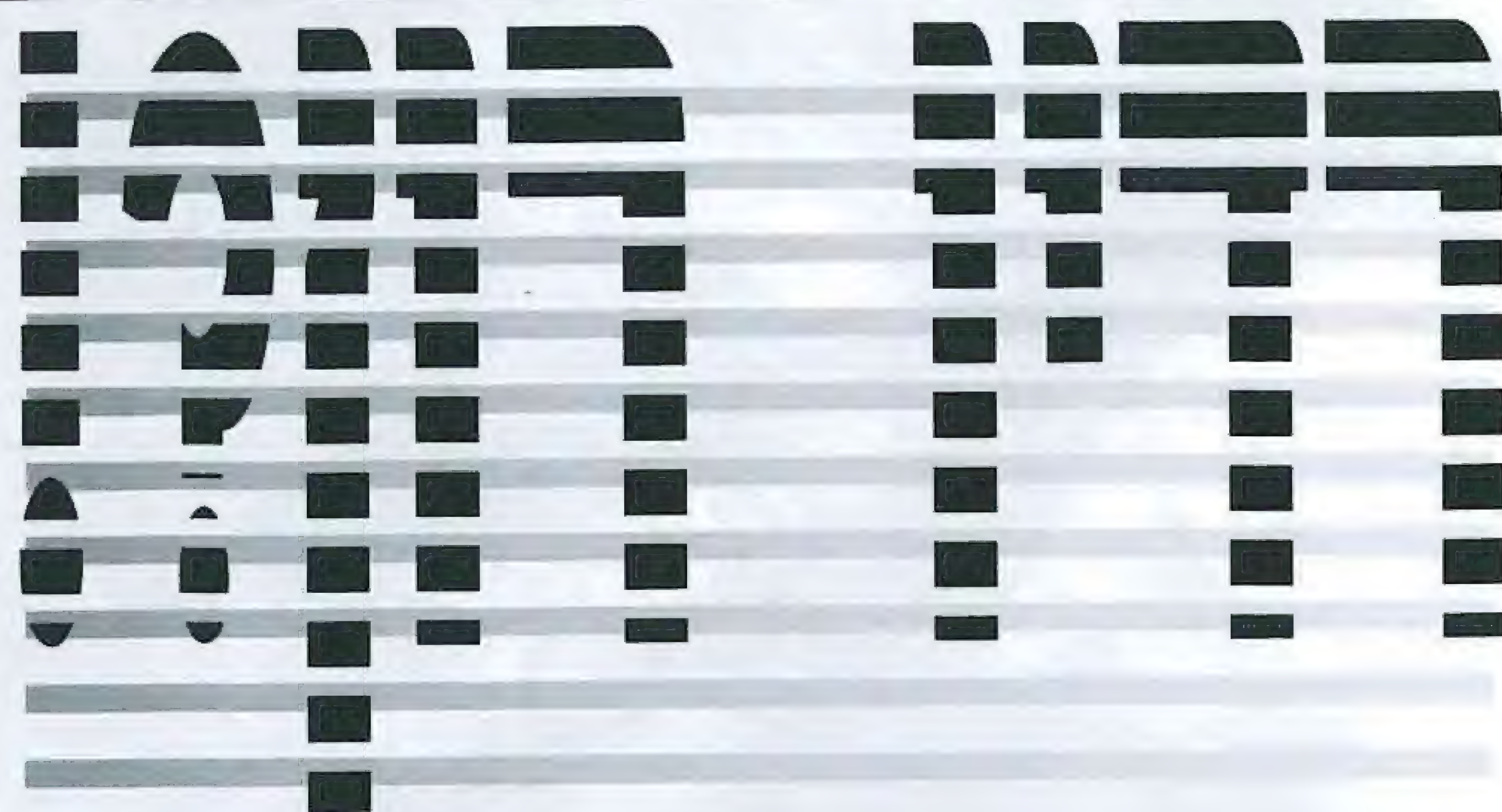


ג'ינגל סמלי מתוך כל תוכנית (חמודה במיוחד התמונה של יואב קוטנר).

ההגשה באתר של רון צעירה ועכשווית אבל, מכילה הרבה טעויות איות באנגלית, כמו גם עיצוב תלת ממדי וגרפי מלא צבעים ולא אסתטי של האותיות. בכל אופן, שתי עצות לכותבי האתרים הישראליים:

אל תתחייבו לעדכן את האתרים בקצב שלא תוכלו לעמוד בו (תחשבו טוב טוב לפני שאתם נכנסים לזה). נמאס לראות אתר שמתעדכן יומית עם תאריך מהחודש הקודם (במקרה הטוב).

בדקו את הטעויות שלכם באנגלית. בחייכם, זה לא מסובך להעביר את העמוד באיזה בודק טעויות באנגלית (להשיג בחנויות המובחרות).



בדקנו מה יש לתחנה להציע באוסף הג'ינגלים, והתאכזבנו לגלות, ששוב השתלטו האהבה העצמית ופולחן האישיות על העניינים, וכל הג'ינגלים המוצעים ל"הורדה" הם כאלה שנוצרו לכבוד "חכם בכביש" של... רון לוינטל. את סדרת הג'ינגלים "חורף בגלגל" נצטרך להקליט בעצמנו מתוך המערכת. חבל.

מצעד ההשמעות של גלגל"צ מתעדכן מדי יום (כפעם האחרונה

רבותיי, להכין את דגלי ישראל הקטנים ולנופף בהם, אנחנו מתקרבים לפינת האתר הישראלי החודשי. והפעם נדבר על האתר של רון לוינטל (ולא כמו שנהוג לומר - האתר של גלגל"צ).

החיבור בין אוטוסטרדת המידע העולמית לאוטוסטרדות המכוניות הפקוקות של ארצנו הקטנטונת נמצא באתר - <http://www.wftp.netvision.net.il/~radioron/>.

אז לאחר שנגרעים קצת ממצבת פולחן האישיות שהכין לעצמו רון לוינטל (תמונה שלו, ביוגרפיה שלו, קטעי קריינות שלו, תמונה של החברה שלו ועוד...), אפשר למצוא באתר ההולך וגדל הזה כמה דברים מעניינים מאוד. האופציה המעניינת ביותר המוצעת למבקרים באתר, היא לראות וגם לשמוע קטעים מתוך הסינגלים העבריים שיוצאים לשוק בימים אלו. או במלים אחרות, אפשרות להאזין לקטעים מתוך תקליטים שעדיין לא יצאו לשוק, ולחזות

בעיצובים של עטיפות שלעולם לא יגיעו אל האזרח הקטן שהוא לא עיתונאי, שרון ברדיו או עובד עבור חברות התקליטים.

החלק הכי מהנה בעניין הוא הנוכחות של תחנת הרדיו הצבאית שלנו גלי צה"ל, תחנה שאין לה מקבילה בעולם ואולי רק בשבילה היה שווה לקפוץ לביקור באתר. בתפריט הראשי

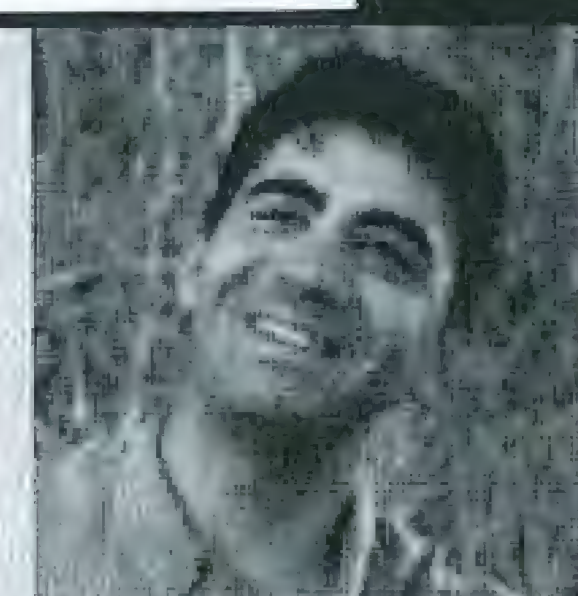
## Hacham Bakvish

Every Day  
From 16pm  
to 18pm (Israel time)

חכם בכביש

כל יום בין  
השעות 16:00  
ל - 18:00

עם שדרן הרדיו:  
**רון לוינטל**  
With the radio host:  
**Ron Lowenthal**



שלחו למערכת דיווחים שלכם על אתרים שאתם אוהבים במיוחד. את הטובים ביותר נפרסם.

### חידת האינטרנט החודשית

מצאו 10 שירים עבריים של 10 יוצרים ישראלים שונים על גבי הרשת. שלחו תשובות למערכת.



מאת: אסי אופנהיימר

אוטוסטרדת המידע כבר הביאה לשינויים גדולים בהרגלי הצרכנות של המשוגעים לדבר, אך המהפכה למעשה עוד לא ממש החלה. בתחום המוסיקה למשל עוד צפויות לנו הפתעות רבות.

הקומפקט דיסק, כך אומרים מדענים, עיתונאים וסופרי מדע בדיוני רבים, יפנה את מקומו ל... שום דבר, קווי תקשורת וזהו. אם תרצה לשמוע שיר, תוכל להזמין אותו באמצעות המחשב, ותוך כמה שניות תוכל להאזין לו במלואו ובאיכות של קומפקט דיסק מתוך מערכת הסטריאו שתתחבר (אם עדיין לא התחברה) בשנים הקרובות למחשב.

כמובן שכרטיס הווידאו שלך יחויב בעלות המתאימה לרכישת השיר. ומכאן שגם מבנה האלבומים המוכר יפנה את מקומו לאוספי שירים אישיים אותם ירכשו המשתמש לפי נטיות ליבו וטעמו. בינתיים, אני יכול להמליץ על חנות תקליטים, שאפשר לומר שהיא הדבר הקרוב ביותר לחזון הזה. אז להפעיל את תוכנות השיטוט שלכם (אני מקווה שאתם משתמשים בנטסקייפ) ולהתחבר לכתובת:

<http://worldwidemusic.com/>

הנה, אנחנו ניצבים בפתחה של החנות אך אנחנו לא ממש בפנים. לאחר שממלאים טופס חברות קצר אפשר ממש להיכנס, השיטוט בחנות הזו דומה מאוד לשיטוט בחנות אמיתית. בואו נראה מה יש להם להציע. בצד ימין של כל קומה נמצאים המדפים של הדיסקים שנמצאים עכשיו ב-SALE (מבצע), וכן הדיסקים החדשים שהגיעו זה עתה. את כל המחלקות בחנות מקשטים פוסטרים של תקליטים ואומנים שהם גם עמדות שמיעה (אפשר לזהות לפי האוזניות שתלויות עליהם). חוץ מזה יש דוכן

איך רונים תקליט?



אם בכל זאת רוצים לקנות ברשת, אני מציע להשוות מחירים עם עוד כמה חנויות לפני שקונים, ולברר היטב אם החנות בה שוטטנו בכלל מדוורת מוצרים אל מחוץ לארה"ב/קנדה. חנות מומלצת במיוחד היא ה-CD NOW (תקליטור עכשיו), אשר מציעה מחירים סבירים וקטלוג עשיר במיוחד שמכיל באמת המון.

בחנות זו לא מוצעות אטרקציות גדולות כמו לעבור על עטיפות הדיסקים או לשמוע קטעים מתוכם, אך הנוחות שברכישת הדיסקים מדהימה. לכן, מומלץ לטייל ב-MUSIC CD NOW ולקנות ב-CD NOW או בחנויות התקליטים המובחרות בארץ.

החוויה? חפשו את הזמר האהוב עליכם במאגר המידע של החנות והקשיבו, ממש הקשיבו, לכמעט 30 שניות מכל שיר ומכל אלבום שהוא פרסם.

חוץ מזה אפשר להתעדכן תמיד ברשימת עשרת הגדולים ו"לטעום" מתוכם, אפשר כמובן לעבור על עטיפות כל הדיסקים שנמצאים בחנות. ו... כן, אפשר גם להזמין הביתה. אם לא רוצים או חוששים להזמין דיסקים מארצות הברית, אפשר ללכת לקנות את הדיסק שבחרנו פה בארץ (זה עדיין יוצא יותר זול), אך חוויית השיטוט בחנות הנפלאה הזו היא בלתי נשכחת, והיעילות שביכולת להקשיב לכל כך הרבה דיסקים מבלי שהדוד העצבני יעשה לנו טובה" או ירים אפילו גבה, היא דבר די נדיר שלא מוצאים בכל מקום.





מאת: אידלס דוד

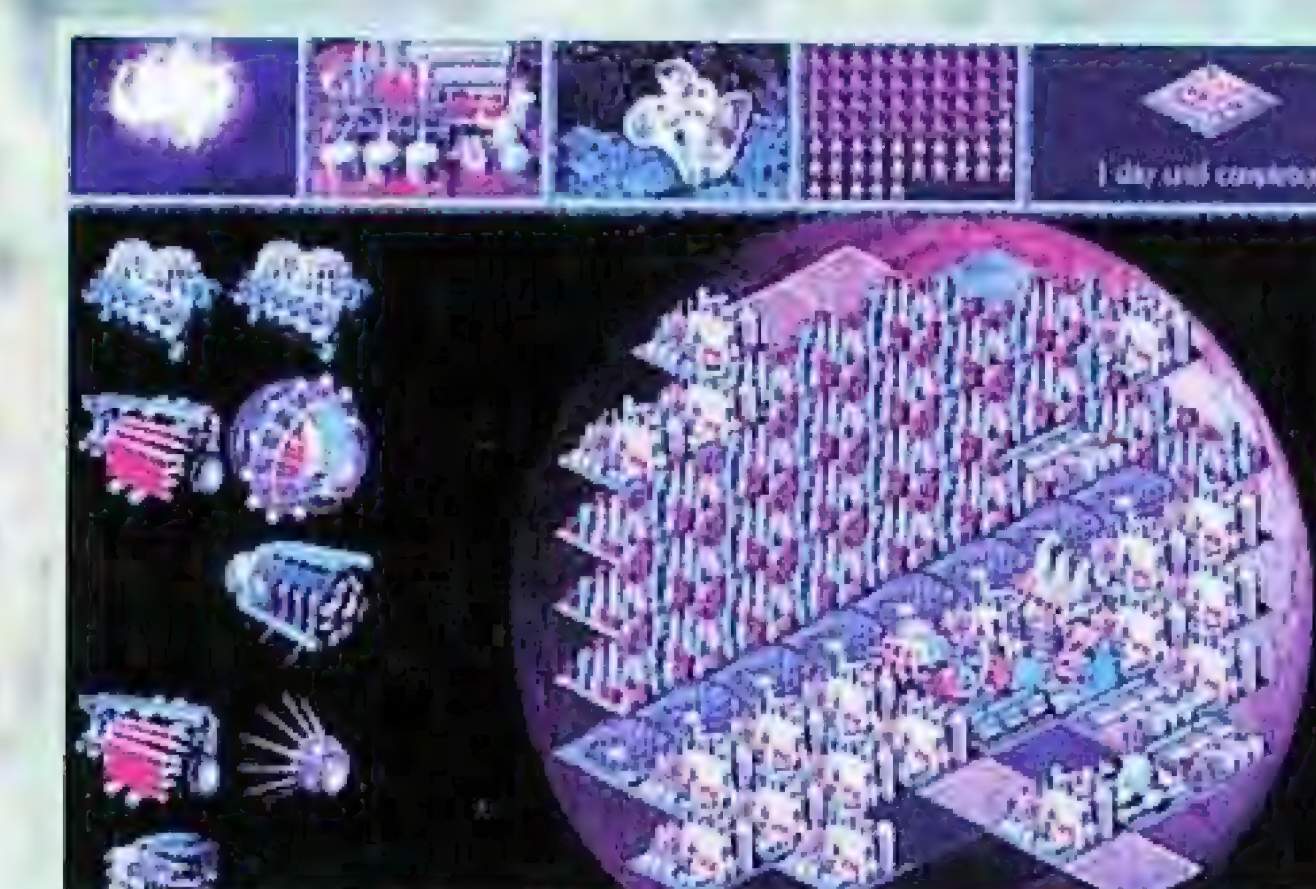
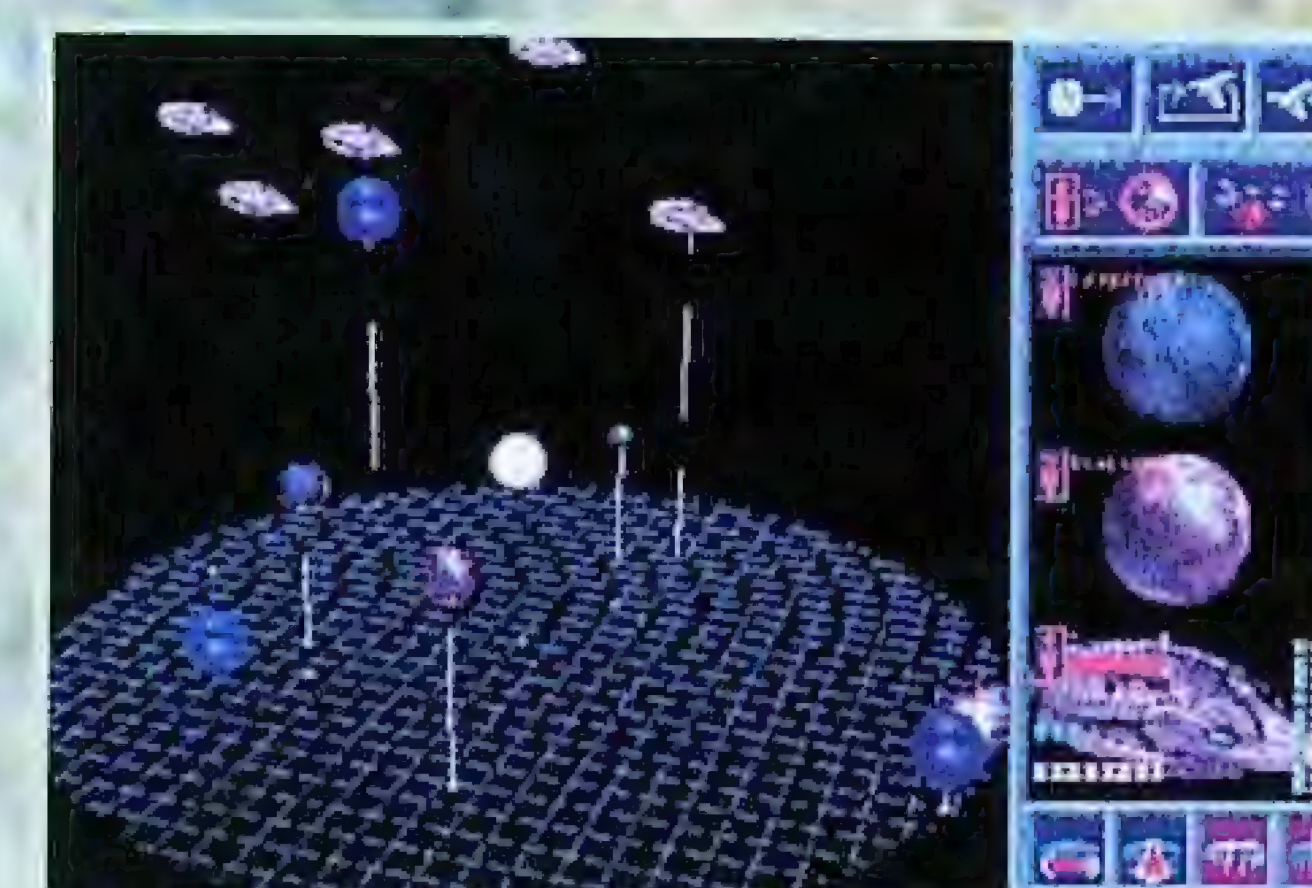
## ASCENDANCY

הוא משחק שגורם לך לחשוב. הוא תופס את המוח שלך, לוחץ עליו, לועס אותו, זורק אותו על הקיר, משחק איתו כדורסל, מעביר בו זרם חשמלי ומחזיר אותו לראש שלך מלא במחשבות, תוכניות, אסטרטגיות ומשפטים מתוחכמים.

כעת הגיע הזמן להיכנס למבנה הנוח של כתבה ולספר מה כל כך מיוחד במשחק, שממבט ראשון נראה כעוד אחד ממשחקי האסטרטגיה המבוססים על תחנה בחלל. זוכר ששיחקת ב-SIMCITY, ורצית להעביר את אנשי העיר הסואנת לרמת מנהל גבוהה יותר? כיצד רצית לכבוש שטחים נוספים כשיחקת OUTPOST או כיצד חלמת שתוכל לנהל משא ומתן עם החיזורים ולהפסיק את המלחמה ב-RULES OF ENGAGEMENT 2? ובכן, המשחק ASCENDANCY הצליח לאסוף את כל הדברים הטובים ממשחקי האסטרטגיה/מלחמה בשוק ולמוג ביניהם.



## והכל במשחק אחד



בלבד - לדוגמה, עידוד הפיתוח הטכנולוגי מאפשר בניית חלליות מואצת. אך זכור, אם לא תוכל לספק תנאי מחייה טובים לא יישארו לך עובדים - הכל עניין של שיווי משקל.

ASCENDANCY אינו גרסה נהדרת של SIMCITY. ניהול כוכבים הוא רק חלק קטן מהמשחק; ברגע שתבנה צי חלליות ותתחיל לצאת לחלל הגדול, הכל הופך להיות ב-130% יותר מסובך. אתה מגלה חיזורים, מנהל עימם משא ומתן (בדרך כלל זה יעיל כמו מעורבות של האו"ם), בונה קיסדרויות, מפתח טכנולוגיות חדשות, מלין כלבים וחתולים בצוותא - בקיצור, תוהו ובוהו גדול ומהנה.

משימתך היא לשלוט בעולם על מנת להביא את העליונות שלך לרמה גבוהה של חיים. עליך לדאוג לכל - לבחירת הגזע שישלוט (ולכל גזע יתרונות וחסרונות משלו), לפיקוח על גיצול משאבי הכוכב, ולבחירת נקודת ההתיישבות הראשונה בתוכנית ההתיישבות הכוללת שלך בחלל. משימותיך תלויות זו בזו. למשל, כמות החלליות שאתה יכול לבנות קשורה לכמות הכוכבים שבשליטתך. כלומר, כשתרצה לפתוח בהתקפה כללית על החלל, כדאי שהכוכבים שלך יהיו מנוהלים היטב. אין צורך להישאר בבית ולבנות צי ענק של חלליות, אלא ניתן להדריך את התפתחות הכוכב על פי הצרכים שלך.

יוצרי המשחק הצליחו ליצור כל אלמנט באופן מדויק להפליא. המנשק (Interface) אינטליגנטי ומדריך כאחד, האתגר מוצב בצורה מושלמת, המשחק גדל בהתאם לקצב ההתקדמות של השחקן, נעים ונוח להפעלה. לא תמצא פגמים בהצגה של ASCENDANCY - הגרפיקה מקורית ובאיכות גבוהה, המוסיקה מפחידה ותזמורתית וההסברים מעולים.

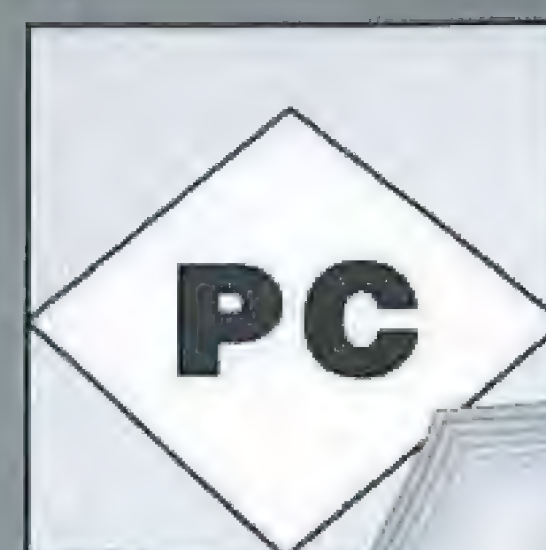
למרות הכל הייתי רוצה לראות קצת יותר אנימציה בכמה מקומות; הייתי רוצה שהמוסיקה תתנגן ברקע בלי הפסקה ושהמעבר ממנגינה אחת לשנייה יהיה חלק יותר; ואם הייתה אפשרות למשחק של יותר משחקן אחד הייתי בנידוונה. בסך הכל איכותי ומומלץ.

# הבני COOL ששיחקהת אי פעם



שיווק באג מולטיסיסטם בע"מ, כנרת 13 בני ברק, טל: 03-5794711





# LOCUS

## יותר מדג



במשחק מושג כאשר הצלחת להבקיע 3 שערות בכל אחד משערי הקבוצה היריבה. ניתן להשוות את המשחק הזה לכדורגל ולמרות שהוא הרבה יותר מהיר, אפשר למסור ולחטוף כדורים, רק שכאן העניין הרבה יותר מורכב.

המשחק נראה רע על 486. כשראיתי אותו בפעם הראשונה על הענתיקה הנושאת את הספרה 4 לפני המספר הנצחי של אינטל, כבר תכננתי לקטול את המשחק, אך כעבור זמן מה ראיתי את המשחק על הפנטיום וההבדל פשוט ענקי. המשחק זורם במהירות מדהימה ואי אפשר בכלל להשוות אותו לתמונות המקוטעות שראיתי קודם לכן. השליטה במשחק די קשה אך לאחר סדרת אימונים קצרה משתלטים על העניין.

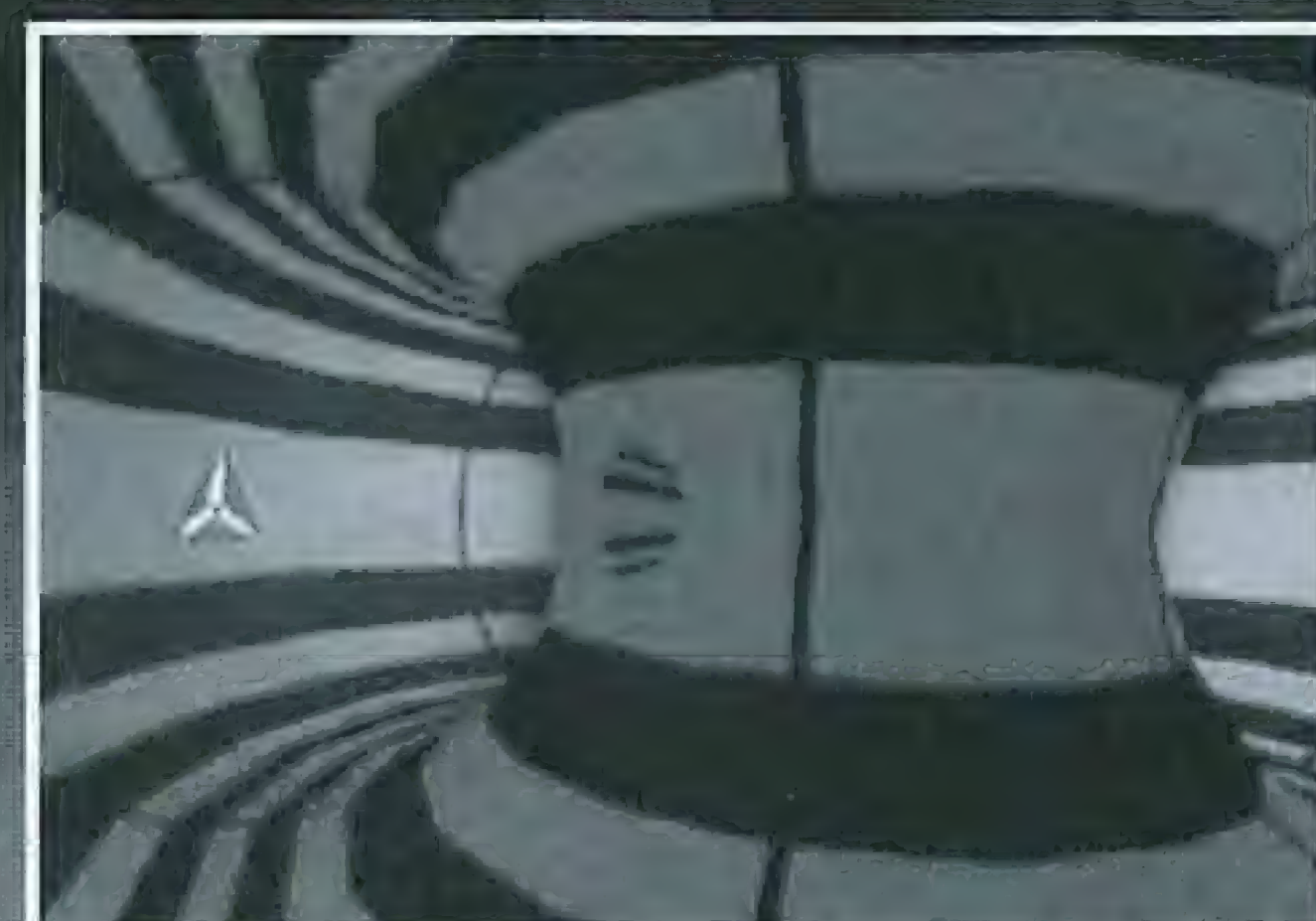
בעלי הפנטיום למיניהם, שכבר שוברים את הראש איך להמשיך ולהשוויץ עם ה"מעבד" שלהם מול עדת בעלי ה-486 - צאו לרחובות וקנו את המשחק!



במסלולים בלתי אפשריים, מתחרות נגדך שתי רחפות שמנסות להכניס כדור גדול המחובר לרחפת באופן אלקטרו-מגנטי לתוך חור ענק.

ככל שתנהג טוב יותר ותנצח יותר, תעבור לקבוצות בעלות יותר כוח ועוצמה, ותנהג במסלולים הקשים והמסוכנים ביותר נגד הנהגים המתוחכמים ביותר. העולם בלוקוס בנוי מ-12 זירות. כל אחת נחשבת כזירת בית לאחת הקבוצות עם סגנון שונה של לוקוס. בכל משחק משחקות שלוש קבוצות, הקבוצה הבייתית ושתי קבוצות אורחות - כשכל קבוצה מכילה שני שחקנים.

כל משחק משוחק בכל אחת משלוש הזירות של הקבוצות המתמודדות, על מנת למנוע יתרון בייתיות של קבוצה אחת על אחרת. כמוכן שבמגרש ביתי יש לך את היכולת להתאמן ולנסות טריקים שאותם תפעיל על יריבך במירוץ האמיתי. לאחר שאתה מנצח בתחרות (לפחות בשניים מבין שלושת המירוצים), אתה נקנה על ידי הקבוצה היותר חזקה ומתחרה נגד קבוצות חדשות בזירות חדשות. ניצחון



מאת: אורן רביב

יש שתי אפשרויות. הראשונה היא שמתכנתי המשחק רצו לקרוא ליצירתם LOTUS וכתוצאה משגיאת כתיב מצערת של המוציאים לאור קיבלנו את הדבר הנוכחי, או שהמאכל החביב עליהם הוא דג הלוקוס, אשר ידוע בטעמו המעודן.

לוקוס בשפת המתמטיקה הוא מעין צינור מאורך המתעגל לכיוונים שונים - צינורות כאלה מרכיבים חלק מזירות המשחק.

בעתיד, כך מתחילים רוב סיפורי המדע הבדיוני, לוקוס יהיה הספורט הפופולרי ביותר בעולם. ארגונים שונים, החל ממספחות פשע גדולות ועד לממשלים מושחתים, מעניקים חסות לספורט האכזרי הזה. ההמונים שמחים לצפות, הרייטינג חוגג ואתה בצד השני - אתה צריך לשחק. בזמן שאתה מתחרה במהירות מסחררת

# ICE & FIRE ICE & FIRE

## IF-1 האם אתה שומע?

מאת: אורן רביב

הדבר הראשון שמשך את תשומת לבי כשהתבוננתי באריזת המשחק הייתה ההודעה הקטנה והמודגשת בתחתית העטיפה - "המשחק פותח על ידי יוצרי הטטריס". בחוברת המשחק נכתב כי היוצרים מקווים שכמו שטטריס קירב בין עמים ותרבויות, ICE & FIRE ימשיך את הדרך. האמנם?

בזמן שמשלחת מדעית חקרה מערכת כוכבים בינארית הנקראת ICE & FIRE, החלה פלישה מסיבית של ALIENS המכונים SPHERIDS שאיימו על קיום תחנת המחקר והחוקרים השוהים בה. בניסיון נואש להציל את התחנה ואת הצוות, החליט מפקדם להקפיא את כל מי שנמצא בתחנה, בני אדם ו-SPHERIDS. בכל אופן, אנשי התחנה לא יוכלו להמשיך ולהתקיים זמן רב במצבם הנוכחי ועליך כגיבור התורן להצילם. עם הידע והיכולת שלהם לשוב ולתפעל את התחנה, אולי תצליח להבין מה בדיוק אירע בתחנת המחקר IF-1.

I&F הוא משחק תואם DOOM. אמנם הוא יותר מחוכם ממנו, אבל זה לא אומר שהמבנה ה-DOOM-מי הבסיסי לא נשאר (מבעד לחלון אתה רואה את המתרחש במשחק בצורה תלת ממדית). הפעם נקודת המבט היא לא של לוחם קומנדו במאדים, אלא של טייס ספינת קרב, אשר יכולה

לטוס רק מעל מערכת התנועה של האסטרואיד, אליה היא קשורה בצורה מגנטית. בזמן שאתה טס סביב ומתבונן בעולם ה-SVGA, תותקף על ידי מערכת ההגנה של IF-1 הכוללת רובוטים ופצצות מונחות. כמו בכל משחק אחר אתה יכול להימנע מהם או לנסות לפוצץ אותם. בזמן שאתה טס על פני האסטרואיד יתקרבו לעברך כל מיני חלליות או רובוטים וינסו לראות אם אתה עדיין מתעניין בנעשה במשחק (וממלך לתקוף את החלליות האדומות ולעזוב את החלליות הכחולות שיספקו לך אנרגיה).

ישנם גבישים שונים במסדרונות התחנה. המטרה שלך היא להפשיר את כולם על מנת לחשוף את המסתתר בהם. אבל, וכאן מגיע תחכום אנשי הטטריס לשיאו, לא תוכל לדעת מה יצוץ במקום הגביש - אחד מאנשי התחנה, בונוסים שונים או אולי אחד מה-SPHERIDS בכבודו ובעצמו.

לאחר ששיחררת את כולם אתה רשאי להמשיך לרמה הבאה. בזמן המשחק החללית שלך תיחשף לשינויי טמפרטורה קיצוניים. באופן כללי, מתכנתי המשחק שמו דגש על הבדלי טמפרטורות. ה-SPHERIDS שיורים עליך, כנראה חושבים שיותר מתאים לך להעביר את שארית חיך כקוביית קרח בלתי מזיקה, ולכן הם ינסו להקפיא אותך. כדי להראות להם שאתה לא מסמפט את דרך החשיבה שלהם ולהבהיר להם את כוונותיך, ציידו





## שיחות עם מורגן לה פיי

מאת: ערן בן-סער

פנייה לא נכונה בצומת תלת-קיומית? שאלתי את מורגן כשהגענו לאי בודד בקוטר המישה מטר. "סתום." ציוותה מורגן כשהיא מתיישרת על סלע סגול. היא שלפה דף מקופל מתיק הצד שלה ופרסה אותו על החוף. רשמתי לפניי שצבע החול היה אדום, מה שהתאים מאוד לצבעו הלבן של הים או לצבעם הצהוב של השמיים, ושאלתי בהשש "מה זה?" "מזמרממרממרממרלוחישובלתלמי דמממרממר." מורגן הסמיקה קלות. "מה?"

"לוח חישובים לתלמיד?" אמרה מורגן בתקיפות. "מלה אחת ואתה מלח!" לרוע מזלה של מורגן לא פתחתי את הפה כדי להעיר משהו, אלא פשוט כדי לצחוק. "לוח חישובים לתלמיד? אתו?" "רק אדם גדול יכול להודות שאין לו מושג מה הוא עושה," טענה מורגן. "מאיפה קיבלת את זה?" שאלתי בין עיוות אחד למשנהו. "מרלין, כשהוא לימד אותי קשרים בין-ממדיים." התיישבתי על החול האדום והבטתי בשלוש השמשות הכתומות, העננים היו וורודים ברובם ורק אחד או שניים היו ארגמניים, כנראה ענני גשם. "מה עכשיו?" "עכשיו אתה פותח יפה יפה את התיק



שלי, מוציא את המכתבים ומתחיל לעשות את העבודה שלך בזמן שאני מנסה להבין איפה אנחנו." "מצאת זמן למכתבים," אמרתי. "זה למזל." הסבירה המכשפה והניחה חלוק נחל ירוק על לוח החישובים שלה.

# אבובי דרדר

"נתחיל בקצרים," אימתי, "ליאור ארז הוא שה"ס בחבורת D&D שרוצה לדעת אם גובלינים יתפתו להאמין ללחש פיתומות, שיוטל כאילו מישחו מדבר מתקרת החדר, ויטען שהוא אל המצווה עליהם לחדול מלהתקיף." "תלוי בנסיבות," ענתה מורגן, "באופן כללי לגובלינים יש תבונה של גרב וחוכמה של כפפה, כך שקולות מתקרת החדר עושים עליהם די הרבה רושם. מצד שני, אם החבורה שחטה זה עתה כמה מחבריהם או ביצעה משהו מפחיד אחר, אז כנראה שהם לא יאמינו." מורגן לקחה אבן נוספת והניחה אותה על מקום אחר בלוח, היא ספרה משהו תוך שימוש באצבעותיה, נאנחה והזיזה את האבן הראשונה קצת למעלה. "עוד מכתב?" שאלתי. מורגן הנהנה בראשה ומלמלה לעצמה כמה דברים. "אוקיי, ניר ארקושין רוצה לדעת מהו הספר המדויק שיש לקנות כדי לשחק



בעולם רומח הדרקון ואם אפשר להשיג אותו בעברית. בנוסף לכך הוא שואל אם פורסמו כרכי המידה הסולמנית או לפחות תקציר או תמצית." "הערכה הכי חדשה שכוללת את כל מה שצריך כדי לשחק בעולם רומח הדרקון היא ערכת Tales of the Lance, אבל היא עדיין לא תורגמה. בערכה זו ניתן למצוא תיאור של כל המקצועות, הגזעים, האלים, כלי הנשק, המדינות והאתרים של עולם הרומח. גם תקציר של כרכי המידה מפורסם שם, אך באופן כללי כרכי המידה הם אוסף של 37 ספרים עבי כרך שמנסים להסביר מהו 'כבוד' ואיך לנהוג לפיו." קראתי גלויה נוספת בשעה שמורגן נטלה אבן שלישית והניחה אותה בין שתי האבנים הראשונות. "יש לנו קובץ של בקשות ייעוץ משה"ס מבחור בשם עידו שחשיג את Rolemaster." אמרתי לה. "כן?" שאלה מורגן, היא הזיזה את האבן השלישית הצידה, הורידה את הראשונה מהמפה והעבירה את השנייה לפינה התחתונה. "הוא כותב שהצליח לקנות את הערכה בארץ, ומחול הוא הזמין את שני כרכי היצורים, האוצרות וכמה Companions. למרות זאת הוא נתקל בכמה קשיים כבר בערכה הבסיסית." הצצתי שוב בגלויה והקראתי. "רוב הקשיים שלי הם פשוט עניינים קטנים שניתן לפתור לבד והם אינם מפריעים למשחק, למרות זאת מציק לי נושא רשימות הקסם, ומעל הכל רעיון רשימות הקסם הבסיסיות למקצועות השונים. ניתן להבין שרשימת הקסם היא רשימת Essence, של הכוחן היא רשימת Channeling וכו', אך נכתב שניתן לשחק במשתמשי קסם חלקיים כמשתמשים בממלכת קסם חלופית. כמו כן, למשתמשי קסם משולבים המשלבים שתי ממלכות, קיימות רשימות בסיס אשר שיוכן אינו ברור. שאלתי היא לאילו ממלכות שייכות

רשימות בסיס?" "השאלה השנייה בנושא הרשימות היא פשוטה יותר, ב-Rolemaster אמנם קיימים מעל 2,000 קסמים, אך יותר ממחציתם מרוכזים ברשימות בסיס ולא ברשימות פתוחות/סגורות המשותפות לכל משתמשי הקסם ממלכה מסוימת." מורגן לקחה בחזרה את האבן הראשונה והניחה אותה מתחת לדף, לאחר מכן הרימה את האבן השלישית והשליכה אותה החזק לעבר הים. את האבן השנייה היא הזיזה קצת והביטה מפוקפקת בתוצאות. "טוב," היא התחילה, "על פי Rolemaster רשימות בסיס הן רשימות חסרות שיוך, הקשר היחיד שלהן לממלכות מסוימות היא העובדה כי בעל הרשימה הוא מטיל לחשים בממלכה מסוימת. לכן רשימות קוסם נחשבות ל-Essence וכדומה. רשימות של משתמשים מעורבים ניתן לשייך לשתי ממלכות או יותר (כן, יש משתמשים מעורבים של יותר משתי ממלכות, חכה ל-Companions שלך מחו"ל). יותר מכך, ב-Companions נוספות רשימות קסם חדשות ומיוחדות, רשימות מקצוע, אשר בעלי מקצועות מסוימים או יצורים מסוימים יכולים ללמוד ללא שייכות לממלכה ספציפית." "איפה נמצאות עוד רשימות?" ב-Companions הרבים, אך גם שם רובן הן רשימות בסיס למקצועות חדשים. ב-Spell User's Companion יש תוספת מרשימה של רשימות פתוחות/סגורות. אגב, קיימת סיבה לכך שמחצית הרשימות הן רשימות בסיס, והיא שהדבר נותן אופי לדמות ומציין אותה כסוג מטיל לחשים ספציפי במיוחד, מבלי להגביל את אפשרויות הבחירה שלה." האבן השנייה קפצה באוויר מעצמה ונותרה מרחפת באוויר, השלישית שהייתה תחת הדף זחלה לה למרחק של שלושה מטרים וגידלה מחושים מוזהבים. היה לי עוד מכתב אחד אז הקראתי אותו לפני

שהיא גם תגדל שיניים או משהו. "שאלה מזוי ליבמן, שחקן AD&D בדימוס. הוא שיחק במשך שנה וחצי ואז התפרקה לו החבורה, מאז עברה כמעט שנה והוא מקים חבורה חדשה. הוא וחבריו מעוניינים לשחק דווקא מדע בדיוני בסגנון מסע בין כוכבים והא מעוניין בהמלצה חמה." "טוב יש כמה שיטות לעתיד הרחוק." ענתה מורגן, "יש את Traveller של GDW או את MegaTraveller, שתיהן טובות אך קשות להשגה. קצת יותר קל לנסות ולהשיג את SpaceMaster של ICE, שהוא אגב, ממש טוב. כמוכן שאם לא מוצאים שיטה ספציפית למדע בדיוני ניתן לפנות ל-HERO או ל-GURPS, השיטות האוניברסאליות. הייתי ממליצה לחפש קודם שיטת מדע בדיוני רשמית (אפילו אם תמצא משהו קצת מיושן כמו STAR WARS), משום שקל יותר להבין אותן מאשר את השיטות האוניברסאליות. אם לא תצליח, לך דווקא על GURPS משום שיש לה כבר כמה וכמה הרחבות למדע בדיוני בעוד של-HERO עדיין אין, חוץ מזה היא הרבה יותר קלה להבנה מאשר שיטת הגיבור." האבן המרחפת בעלמה ב"פלופ" חלוש ובעלת המחוושים הרימה רגליים וחפרה את עצמה לתוך האדמה. "אני חושבת שאני יודעת איפה אנחנו." אמרה מורגן. "הגיע הזמן," אמרתי, "אם לא נחזור בזמן קובי יעשה מבצע מנויים חדש - קנה וויז אחד וקבל מלחייה מהמכשפה." מורגן קיפלה בנוחות את לוח החישובים לתלמיד. "אז איפה אנחנו?" שאלתי. "באיבוד." ענתה מורגן ושלפה מסרסר ארוך מתיק הצד שלה.





מאת: ערן בן-סער

איך מתקדמת המלחמה? אני מניח שמי שהחליט לשחק בהרלון כבר הריץ איזו הרפתקה בתקופה שבין השמונה עשר לחציון, לשניים עשר לסורית. העדכון שלנו הפעם ימשיך את קורות המלחמה ואת פגישת המערב בגזע הדרקונים הראשון.

ובכן, בוויז הקודם עצרתי את ההיסטוריה של המלחמה בכיבוש המאחז הצפוני של טורת' אטול על ידי האימפריה העוגית החדשה, ותיאיתי את הכנת הדרקון הראשון. הרצף ההיסטורי ממשיך ביום הארבעה עשר לחודש סורית, יומיים בלבד לאחר כיבוש המאחז הצפוני. בעוד שהאבירים בטורת' אטול ארגנו צבא המורכב מאבירי פלאר, אבירי בלדאנור, הצבא האטולי ותגבור מהאלפים של ליגאן, לא נראו סימני תזוזה בקרב הצבא העוגי או צבא פנדרוק.

בבוקרו של היום הארבעה עשר לסורית פלשו העוגים למחוזות הנמוכים (יחסית) של שונגאר מצפון וכוותות אלפים מפיינאר ומינוטאורים מגיראק פלשו מהמזרח. הצבא השונגארי, שחלקו היה בטורת' אטול, נלכד בין שני כוחות גדולים ונאלץ להסתגר בהרים הגבוהים. העוגים הקיפו את אגם קארט' וניתקו את שונגאר מאספקת המים העיקרית שלה. מועצת אבירי פלאר, שישבה באותה העת בטורת' אטול, סירבה להאמין שאלפים לקחו חלק בהתקפה, אך לבסוף נאלצו לקבל את העובדות כי האלפים הפראיים שוכנעו להצטרף למלחמה לטובת האימפריה העוגית.

הקרב על מורדות שונגאר מסיים את חלקה הראשון של המלחמה ולאחריו לא התרחש קרב עד לשישה לסוגית.

הרפתקאות בין חלקה הראשון לשני של המלחמה. טוב, השחקנים תמיד יכולים להיות תקועים במאחז הצפוני הכבוש, הרפתקה כזו

# הרלון יבשת במלחמה

המגן ברדריק רומאר השני, וכל אדם בעל קשר דם למשפחת המלוכה. היצור החדש הפתיע לחלוטין את כוהני המערב ואת מכשפיו. מעולם לא נתקלו ביצור דומה ואפילו לא שמעו עליו אפילו באגדות העתיקות ביותר. סר לורד ת'רון סנקרי, ראש אבירי פלאר ששרד בקרבות בטורת' אטול, כינס את ראשי הכוהנים של אלי המערב ואת דרילון מרקוס, מכשף ויועץ לאבירי בלדאנור. בכינוס הזה הופיעו גם המרגלים אשר נשלחו לאימפריה וראו את יצירת הדרקונים (ניתן לשחק את הפגישה עצמה). הפגישה נערכה בכיכר ברית סלינה.

בפגישה סוכם כי אבירי בלדאנור המעטים ששרדו, יהפכו לגדוד מיוחד של אבירי פלאר עד לסוף המלחמה, כדי לאחד את הכוחות. כמו כן, בחרו האבירים בדרילון מרקוס כנציג המכשפים בקרב האבירים, והסכימו להכניס עוד קוסם מלבדו למועצה (דיבאן דאן, ראש הקוסמים, נהרג בכיבוש טורת' אטול). לאחר ששמעו את סיפור המרגלים החליטו הכוהנים לגסות ולהכין תפילה מיוחדת אשר תחזיר את הדרקונים לצורתם המקורית - לטאות פשוטות, או לגסות וליצור גזע דומה משלהם. דרילון החליט לפעול כדי לכנס מכשפים רבים ככל האפשר, ולהציג בפניהם את רעיונותיו להכנת מכשיר קסום אשר יבטל את השפעת אבן השליטה של כוהני הוורונה, ולגסות להכין מכשיר כלשהו ללחימה בדרקונים.



# סדרה

## בעיניים אדומות

מאת: ערן בן-סער וברי מיז

בין האימפריות הגדולות של טיסאר ותור' ונר חוצצת ממלכה קטנה וארוכה בשם ארייס. הממלכה קיימת מזה אלפי שנים, בתקופות הזוהר שלה שלטה על שליש היבשת, בתקופות קשות יותר החזיקה מעמד בשל חששן המתמיד של המדינות סביבה, חשש שהציל אותה לא פעם.

מי שהיה פעם וורן עמד על גבעה והשקיף על בני עמו, מתוך העיר הגיחה דמות עטופה בגלימה שרכבה לעבר מערה קטנה שהייתה ידועה רק לה, וכעת גם למי שהיה פעם וורן. כשהגיעה הדמות לפתח המערה מי שהיה פעם וורן כבר עמד וחיכה לה. מבט מופתע נחשף מבעד לעיניו האדומות, ותוך כדי קיפול גלימתו כרע ברכ מול האדם אשר לבואו התפלל שנים.

"קום דריאס", דריאס נעמד על רגליה, לשמע הקול הלא אנושי. "לך אל מלך דריאס, אמור לו כי העת אותה ניבאת הגיעה." ללא מלים עלה דריאס על סוסו ורכב חזרה אל העיר, פינה קטנה בתודעתו החלה לזעזע באימה...

ההרפתקה ששנינו כתבנו לפני זמן רב תחת השם סדק, צצה מחדש כשברי אסף את שרידי החבורה הישנה שלו וחיפש "להריץ" משהו מעניין. אחרי המשחק הוא צלצל אליי ושאל מה דעתי לפרסם את ההרפתקה בוויז. "זה נראה לך מתאים?" שאלתי.

"למה לא? הקבוצה שלי אהבה אותה." כשברי מעלה טיעונים כמו "למה לא?" הנטייה הטבעית שלי היא לברוח בצווחות אל תוך ערפל הלילה הקר, אך משום שבאותם רגעים אחי הקטן עשה כמיטב יכולתו ללעוס את כף רגלי השמאלית הסכמתי.

### פתיחה

ההרפתקה מתחילה כאשר החבורה שלכם מגיעה לשער העיר ועוברת ליד כנסייה שרופה. לאחר הצלת הכוהן השני בחיבתו (ראש הכנסייה לא היה בר מזל) מגלה הכוהן לחבורה את אשר קרה.

לדברי הכוהן הותקפה הכנסייה על ידי יצורים מוזרים והושמדה כליל, היצורים פנזויה עם תיבה מסתורית אשר נשמרה במרתפי הכנסייה למעלה מאלף שנים. התיבה, כך ידוע לכל, היא פריט מקולל רב עוצמה - תפקיד הכנסייה היה להסתירו על מנת שיחשבו כי הושמד. ראש הכנסייה מלפני מספר דורות רשם בספר דברי ימי הכנסייה כי טובי הכוהנים והמכשפים לא יכלו לה. מה היה בתיבה ומה מקורה? מסתורין ואין פותר. הפריט שהשאירו התוקפים הוא פיסת בד ועליה סמל מוזר.



היצורים ברחו עם תיבה מסתורית אשר נשמרה במרתפי הכנסייה למעלה מאלף שנים. התיבה, כך ידוע לכל, היא פריט מקולל רב עוצמה - תפקיד הכנסייה היה להסתירו על מנת שיחשבו כי הושמד. ראש הכנסייה מלפני מספר דורות רשם בספר דברי ימי הכנסייה כי טובי הכוהנים והמכשפים לא יכלו לה. מה היה בתיבה ומה מקורה? מסתורין ואין פותר. הפריט שהשאירו התוקפים הוא פיסת בד ועליה סמל מוזר.

לאחר בירורים קצרים יתברר לחבורה כי בעיר קיימת ספרייה ממלכתית גדולה ובה שוכנים לא מעט ידעונים. החבורה מחליטה לשאול אותם מה פשר התיבה והסמל. בספרייה הם מראים את הסמל לכמה וכמה ידעונים, ולבסוף אחד מהם מייעץ להם לגשת לידעוני זקן מאוד, אשר פרש לפני למעלה מעשור ומתגורר באחד מחדריה העליונים של הספרייה.

הידעוני יביט בסמל וישאל את השחקנים כיצד השיגו אותו. לאחר מכן ישלח אותם לראש המגדל, אל ספרייתו הפרטית, לחפש ספר בשם "שושלת ארייס". כשיפתחו את דלת הספרייה יראה להם הכל כרגיל, אבל כשיכנסו תיסגר הדלת, הספרייה 'תיעלם' והחידות יחלו. החידות הללו הן מלכודות ישנות של הידעוני שנועדו לבחון את כנות כוונותיהם של דורשי עצתו.



המשפחה נכנסת



החידות

החבורה תמצא את עצמה עומדת במסדרון ארוך, תצמד בו ותתחיל לשמוע קול הלמות קצבי ההולך ומתגבר ככל שהם מתקדמים, לבסוף יהפוך המסדרון למערה גדולה מאוד. המערה כולה הינה אגם גדול, במרכז האגם ישנו אי קטן ועליו שתי דמויות דמוי-אנושיות ענקיות, ערומות ושריריות, האחת לבנה והשנייה שחורה. אנשי החבורה עומדים קפואים במקומם, וביניהם - על אובליסק - מונח מטרונום קטן ומוזהב המתנדנד לאיטו מצד לצד ומשמיע את קולות ההלמות.

אם החבורה תיקח את המטרונום יחלו ענקי האבן להכות זה בזה בעוצמה בקצב הלמות המטרונום. עצירת המטרונום בצד אחד תגרום ללבן לנצח, בצד השני תגרום לשחור לנצח, עצירתו באמצע תקפיא את שניהם בקרב לתמיד. אם אחד מהם ינצח הוא יתפנה להשמיד את החבורה (זהו גולם אבן רגיל). הדרך הנכונה לפתור את החידה היא לעצור את המטרונום, מבלי להרימו, באמצע. אם יעצרו אותו לצד זה או אחר מבלי להרים אותו, ייהרס הגולם המתאים (השני יישאר קפוא). לאחר סיומה של חידת הגלמים, ללא קשר לתוצאות, יחשך לפתע הכל והדמויות ייעלמו. הן יופיעו בתוך חדר שבקצהו דלת סגורה. הן יופיעו פעמיים בחדר למעשה לכל דמות יופיע כפיל זהה שלא זו. החבורה תתחיל ללכת לכיוון הדלת עד שאחד השחקנים

ישמע תנועה מאחוריו. הוא יביט ויראה את הדמויות קפואות, אך מעט יותר קרובות אליהם כאילו התחילו לזוז. לאחר מספר ניסיונות יתברר לגיבורינו כי הכפילים שלהם משחקים איתם דג מלות, והם מאוד טובים. רק אם יפענחו השחקנים כי הדמויות שלהם חוזרות על מעשיהם בדיוק, יבינו שצריך להוציא אותם מהדלת מבלי להביט בהם. מה שיוביל אותם לחשוב כך היא העובדה שככל שהם מתקרבים לדלת הם הולכים ומאבדים את הכרתם ואין להם שום דרך לצאת החוצה. שימו לב! אם מישהו ייקח משהו

מהכפילים, כשיתממשו מחדש בספריית הידעוני, יחסר הפריט הזה לדמות המתאימה, אבל אם יינתן משהו לאחד הכפילים הוא יפיל אותו כשיתחיל ללכת. לאחר מכן יופיעו השחקנים מחדש בספריית הידעוני, אם הצליחו בשתי החידות ייתן להם את הספר ויברך אותם. ואם לא, יהיה עליהם לנסות להשיג אותו בדרך אחרת. הספר מתאר את שלטונה של שושלת מלכים בשם שושלת ארייס לאורך אלפי שנים. הוא מספר כי בסוף השושלת בנו המלכים עיר ענקית שחומותיה עשויות זהב ובה מזבח ענקי ומיוחד, שאמור היה להיות המזבח הראשי לאל שלהם. את תקופת מלכותו של המלך האחרון בשושלת, צלנתיאס בן-גינו של מייסד השושלת, מתאר הספר כתקופה של



תוהו ובוהו

שחיתויות ורדיפת בצע בשלטון ובקרב הכהנים. לבסוף מתואר נביא זעם שניבא לעיר חורבן ולתושביה אבדון. בסוף הספר ישנו דף שנכתב בכתב יד:

"אני אסבך כי בידי האמת. pk  
אצלי אובל את אבותי ואת  
צירם.

מקרה kfe אחר מלכרת האפה  
האובל את אובל אחר מלכרת.

ספריאוס פניצר, רב-היסטוריון."

לאחר מכן מצוירת מפה חצי שקופה בקווים צבעוניים ולמטה חותם הנראה בדיוק כמו הסמל שבידי השחקנים. אם ינחו השחקנים את המפה החצי שקופה על הסמל שבידם באופן כזה שמרכז הסמל יהיה על ראש החץ המצויר על המפה, יגלו כי השילוב יוצר מלות קסם וניתן להשתמש בדבר כמגילה. הקוסם יקרא את הקסם והשחקנים ייעלמו ויופיעו ביער גדול. הליכה של מספר דקות על השביל הראשי תוציא אותם מהיער אל שדות פתוחים, השדות מובילים לעיר גדולה הנראית באופן.

העיר וסביבותיה

העיר מוקפת חומה מצופה זהב, ובתוכה נמצאים מאות אנשים ההולכים כזומבים ממקום למקום ואינם מגיבים לדבר. המזבח במרכז העיר מנותץ ועליו דמות מדממת שנראה כאילו מתה לפני מספר רגעים, זהו הנביא (נחשו מיהו על פי הסיפור). לא ניתן להחיות את הנביא אבל בכיסו ניתן למצוא את הנבואה/תפילה:

"אל, שמע תפילתי. מנהיגנו בני התמותה אכזבו אותנו, אנשינו הולכים ומאבדים תקווה וחומות הזהב אשר בנינו הפכו לחומות כלא. שלח נא את חרבות זעמך, ושלה לנו מנהיג נצחי להגן על עירך."  
לחשים לתקשור עם המת לא יועילו. אך לאחר קריאת המגילה ישימו לב השחקנים כי בעוד לעיר צבע דהוי ומזרח, לנביא ולמזבח צבע "רגיל", ובמורד הרחוב ישנו עוד בית אחד ולו צבע "רגיל".

בבית הנביא ניתן למצוא כתבים וספרים רבים. כמו כן, יש תחושה מוזרה כי הבית קר מאוד. ספר אחד הוא ספר שנכתב על ידי הנביא עצמו המתאר את כל פשעי המלוכה והכהונה (ניתן למצוא בספר אוסף של נבואות אזהרה שונות על חורבן ואבדון שיביא עליהם האל אם לא יחזרו למוטב). בסוף הספר ישנה נבואה בעלת אופי שונה:

"אני רואה כל זאת בחזיונותי מדי לילה את בואו של המלך הנצחי, תמיד אזכור את עיניו האדומות. אני רואה את מה שיעשה כדי לשלוט בעירנו וכיצד יחזיר לנו את תהילת העבר. בחזיונות שלי אני פוגש בו בצהרי היום ליד המערה הקטנה שגיליתי לפני חודשיים, אני הולך לשם מדי יום וממתין לבואו."

לאחר מכן, בכתב יד אחר נוספה חותמת: "סנטריאוס פנילדר, רב-היסטוריון". והודעה - "אני הולך בעקבות המפה שבגב הספר, אני מנחש שהיא מובילה אל המקום שהוא דיבר עליו." אכן ישנה מפה מאחורי הספר המסמנת שביל המוביל מהעיר למחילה מוסתרת.

מלבד זאת, אין בעיר דבר נוסף בעל חשיבות. אם יחזרו הדמויות למזבח יגלו להפתעתן כי הנביא עדיין מדמם. אם יוכלו לבצע זאת יגלו השחקנים כי על גופת הנביא לא משפיע זמן.

המחילה

בדרך למחילה יורד הלילה. לתדהמת השחקנים השמיים מתמלאים כוכבים לא מוכרים ושלושה ירחים אדומים עולים בזה אחר זה למרום. החבורה מותקפת בדרך על ידי יצורים מוזרים שגופם גוף אדם ורוד-חום וחלקלק, ידיהם נראות סרטניות (כף יד בעלת שלוש צבחות חדות) וראשם מאורך וחלק בעל אוזניים ארוכות ועיניים צהובות מאורכות. אין להם פה, רק נחיריים מוזרים בקצה הראש הבולט. כמו כן, יש להם זנב ארוך מאוד.

דרג"ש: 1.  
קב"פ: 2+7 (נק"פ=34).  
תלד"ו: 13.  
התקפות: זנב - 2+6ק2.  
ספר - 1+4ק3.  
נשיפת רעל (פעם אחת) - 4ק1 נזק, 3ק2 תורות שיתוק.  
ג"ה: אין שיתוק.  
ניסיון: 2000.

המחילה הינה מערה ארוכה מאוד שקירותיה חלקים לחלוטין, מלבד נקודה אחת קטנה שקשה לאתר (אין סיכוי אקראי). בפניה אחת של המערה ישנם שרידי אש ושמיכות פרושות, עדיין חמות כאילו מישהו זה עתה לן בהן. הקירות קרים מאוד, ממש קפואים למגע וחלקים. לכל מי שנוגע בהם נדמה כי הוא שומע זעקות מעונות, נגיעה בנקודה הלא חלקה לא תשמיע קול.

בסוף נפתחת המחילה לכרך בינוני וסגור עם קירות רגילים למגע. מהתקרה בקצה השני וצמוד לקיר משתלשל חבל ועליו תלוי אדם. לרגליו פתק:

"כיצד לא הבנתי? התקרבה בנשיקות, כיצד לא הרגשתי רעל מאחוריה? איך רק לאחר מעשה יכולתי לשים לב לעיניה האדומות? כשהלכתי הבנתי, אור הירחים המקולל נפל על דמעתי, ידעתי שהייתי כלי השרת. זרע שחור נטעתי במקום קדוש ומקולל זה, ונותרה תקווה אחת. רק כעת, אני רואה את האמת. כי נכתב 'באור העיניים תראה, הרעל בגופך'."

הראשון של ההרפתקה, ואגב היא יותר ארוכה ממה שנדמה לכם. תריצו אותה ותראו כמה זמן עובר עד שהשחקנים שלכם מבינים או לא מבינים כל קטע. מומלץ מאוד לעשות הפסקה בין שני חלקי ההרפתקה ולתת לרעיונות לחלחל, אולי אפילו לעצור כאן ולהמשיך בשבוע הבא. כך או כך, לשה"ם שעוד לא הבין מה קורה הנה כמה פרטים חשובים:

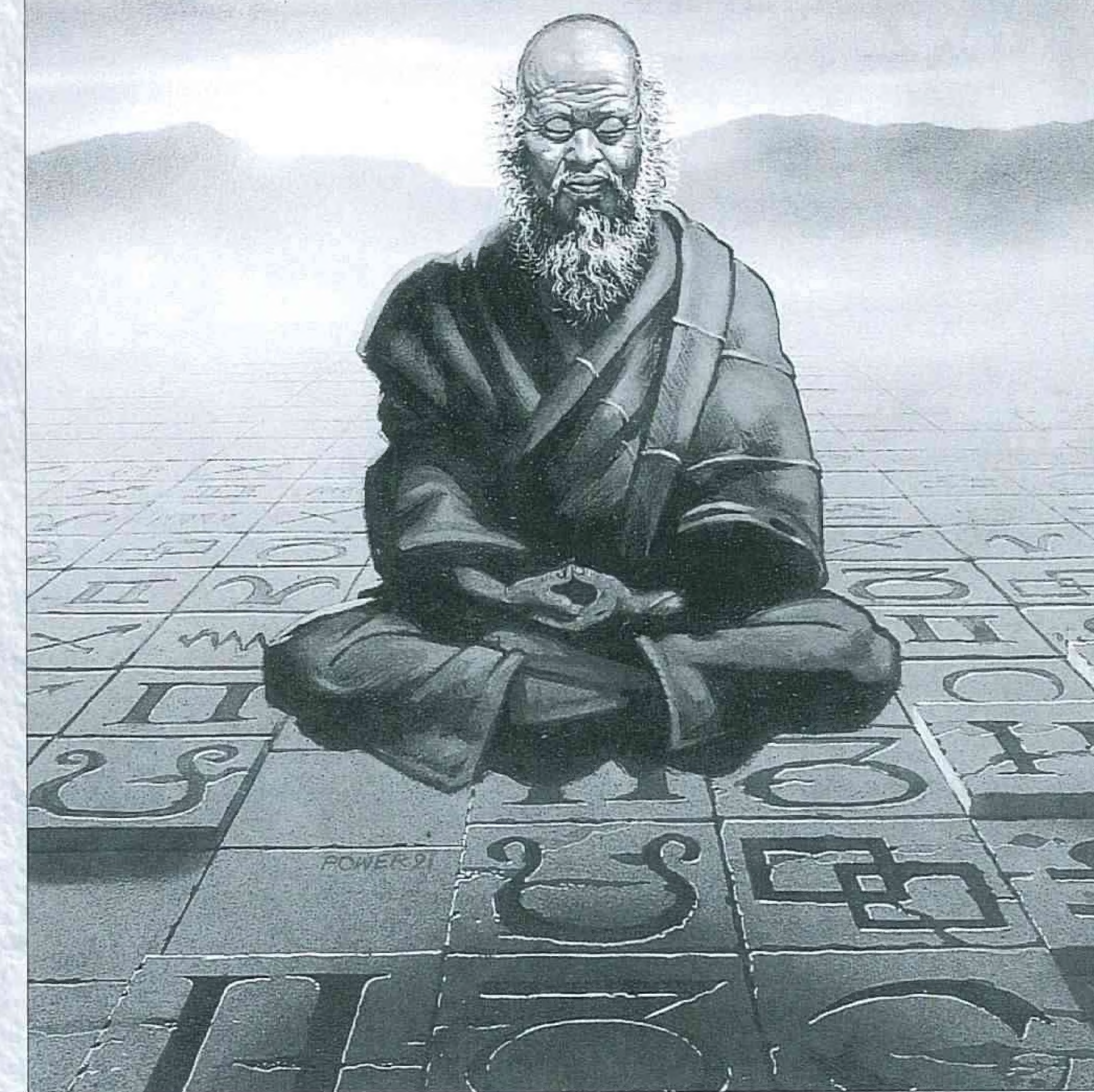
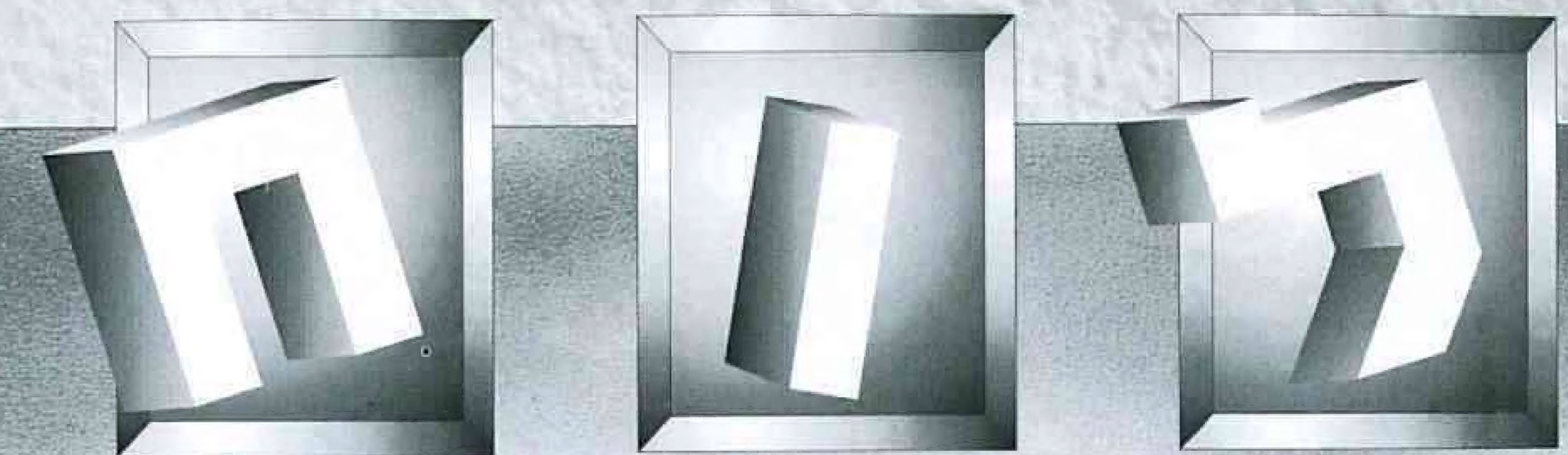
א. הגופה התלויה (שאגב, גם עליה לא עובר זמן) היא של ההיסטוריון שהיה פה לפנייהם.

ב. הקיר הקר מאחסן בתוכו את נשמות תושבי העיר, הפינה הרגילה היא המקום בו הייתה אמורה להיות נשמת הנביא. ג. האישה המוזרה שעליה מדבר ההיסטוריון בפתק ההתאבדות שלו היא מי שהיה פעם וורן (שדים למחצה טובים למדיי בשינוי צורה). ד. את התינוק נכנה לבינתיים "מי שישב להיות וורן".

ואחרון חביב, את החלק השני של ההרפתקה חפשו בוויז הבא.







## ל מכירה

- ✓ למכירה משחקים על גבי CD-ROM: Metaltech - Battledrome ב-140 ש"ח, Who Shot Johnny Rock ב-90 ש"ח, Mega Race ב-75 ש"ח, Bioforge ב-180 ש"ח, Leacy Alien ב-120 ש"ח. אמיר, 03-585245.
- ✓ למכירה משחקים על גבי CD-ROM: GABRIEL NIGHT ADV, סימולטור צוללות של סירה - ACES OF THE DEEP, עכבר 3D - תלת ממדי של לוג'טק - CYBERMAN. עמי, 03-6740943.
- ✓ למכירה משחקי PC על גבי CD-ROM: KING QUEST 7, KYRANDIA 3, LITTLE BIG ADVENTURE, KING QUEST SWAODRUFF ו-6 S.Q. אריאל, 09-950907.
- ✓ למכירה/החלפה WARCRAFT 1,2 כולל שלבים שמעולם לא היו במשחק. כמו כן, מעוניין לקנות משחקים בסגנון DUNE 1, WAICRAFT ו-C&C. אביב, 07-517795.
- ✓ למכירה רכיב זיכרון SIMM (72 פיץ) 16 MB, מעבד 486 DX4 מהירות 100 MHZ, כרטיס מסך SVGA מסוג 2MB + TZENG זיכרון VLB. הרכיבים למכירה מרוכזת או כל אחד בנפרד. תמיר, 03-6430828.
- ✓ למכירה/החלפה COMMAND & CONQUER, NBA JAM, MORTAL KOMBAT 3, T.E WWF 95, החדש, סיימון המכשף 2, RALLY 95, PSYCHO PINBALL, (פינבול מטורף), MORTAL KOMBAT 2, FIFA 96, RISE OF THE TRAIT, FX-FIGHTER, בגרסת CD-ROM. אביב, 02-6561177.
- ✓ למכירה/החלפה MORTAL KOMBAT 3, NBA-JAM, QUARANTINE, WARCRAFT 2, HERETIC 2, DUNE 3, ספר הג'ונגל ו-WWF. שירן, 09-618688.
- ✓ למכירה 2 MEGA CD (כולל כל החיבורים) במצב מעולה ב-1,300 ש"ח. כמו כן, למכירה תקליטורים בשווי 299 ש"ח כל אחד, מחשב תואם IBM דגם

## ל מכירה

- 286 XT, מסך CGA צבעוני עם עשרות משחקים ותוכנות + ג'ויסטיק ב-500 ש"ח, מערכת MASTER SYSTEM SEGA עם שני שלטים ושלושה משחקים בשווי 149 ש"ח. שלומי, 02-288270.
- ✓ למכירה/החלפה DOOM 2+3, MK 2+3, DUNE 2, WARCRAFT, BRUTAL ו-95 STRIDER. רון, 03-9617856.
- ✓ למכירה/החלפה משחקים חדישים שטרם הגיעו לארץ. ניר, 03-6425553.
- ✓ למכירה משחקי CD-ROM: KYRANDIA 3 ו-VOYEUR ב-150 ש"ח. בני, 06-334336.
- ✓ למכירה DUNE ועוד משחקים טובים במחירים זולים. גיא, 03-5355614.
- ✓ למכירה מגאסון + 5 קלטות ב-550 ש"ח. אוראל, 03-55306940.
- ✓ למכירה גיים בוי + 2 קלטות ב-250 ש"ח. אמיר, 03-9691481.
- ✓ למכירה לוח אם 386/486 הכולל 40 - SOCKET ON BOARD 386DX ל-486 - עד 66 - 486DX + מעבד 50 - 486DX2. כמו כן, למכירה כרטיס קול PRO AUDIO SPECTRUM 16 ביט של חברת MEDIA VISION CD-ROM + COMAPQ מהירות כפולה של חברת 14400 FAX/MODEM של חברת BOCA. אנטון, 03-588873.
- ✓ למכירה מכשיר 3DO + 5 משחקים חדשים + 3 ג'ויסטיקים ב-1,600 ש"ח. אסף, 07-553905.
- ✓ למכירה מחשב 66-DX2-486, זיכרון 8MB, כונן קשיח 530M, 2 כוננים, סאונד בלאסטר 16 ביט, כונן CD-ROM מהירות מרובעת, רמקולים, מקלדת, עכבר, מסך SVGA, משחקים חדישים, כרטיס פקס/מודם. תומר, 03-5403175.
- ✓ למכירה מחשב 486 DX, 8MB זיכרון פנימי, כונן קשיח מלא בתוכנות ומשחקים חדישים: 3D STUDIO, WORD+Windows, מסך SVGA + כרטיס מסך תואם VESA עם מאיץ גרפי ו-LOCAL BUS. 1MB זיכרון מסך, כונן A - 1.2, כונן B - 1.44 CD-ROM מהירות כפולה, כרטיס קול SOUND BLASTER PRO OPL3 + זוג רמקולים עם מגבר, מקלדת אגרנומית (בריאותית) + עכבר + ג'ויסטיק. מיקי, 04-8212504.
- ✓ למכירה מחשב 486X33, 4MB זיכרון, כונן קשיח 850MB של CD-ROM של SONY X4, מסך SVGA, 2 כוננים 1.4 ו-1.2, DOS 6.2, Windows, המון משחקים ותוכנות על גבי CD-ROM. גולן, 04-382113.
- ✓ למכירה מיטב המשחקים והלומדות בשוק, לרציניים בלבד. אודי, 03-6700736.
- ✓ למכירה/החלפה המשחק רצח במיאמי

## מעוניינים • הצילו • משחקי תפקידים • למכירה

- (בעברית) מומלץ לחבריה מעל גיל 14. יוני, 08-253270.
- ✓ למכירה משחקים חדשים: MK3, WIN95, WARCRAFT, ACTUA SOCCER 96, FIFA, STAR REACH, MECH WARRIOR ו-DAGGER'S RAGE. ניר, 03-6425553.
- ✓ למכירה המשחקים מאורת הדקדון 3 ב-75 ש"ח ו-STAR GOOSE ב-35 ש"ח. אביטל, 06-515090.
- ✓ למכירה משחקים לגיים בוי ב-35 ש"ח. אייל, 09-570602.
- ✓ למכירה משחקים בגרסת CD-ROM: SLIPSTREAM 5000, SIMON THE SORCERER 2. אייל, 03-6359167.
- ✓ למכירה משחקים חדשים NBA JAM, MORTAL KOMBAT 3, HEXEN, MICRO MECHINS 2, FIFA-96, WAR CRAFT 2, COMANDER & CONQUER, BLODDNET, CRITURE SHOCK ועוד. ליאור וינשטיין, פאת השולחן 9, תל אביב 67451.
- ✓ למכירה גיים בוי MORTAL KOMBAT 2 + מקורית. יובל, 09-973175.
- ✓ למכירה 8MB SB-16 MCD זיכרון וחלקי מחשב נוספים, משחקי GUILTY: CD-ROM, WHO SHOT JOHNNY ROCK?, MIGHT & MAGIC 3, CORRIDOR 7, JET-FIGHTER 2, QUANTOM GATE ו-HELL CAB. ארי, 052-664956.
- ✓ למכירה/החלפה המשחקים: HI-OCTAN, מלך האריות, SC2000, BRUTOL, FIFA, DOOM 2, JONES JUNGLE STRIKE, CORRIDOR ו-WOLFENSTEIN 3D. ערן, 03-6738008.

## מעוניינים

- ✓ מעוניין במספרי טלפון של BBS בארץ. בורשטיין אריה, רח' החקלאי 11/3, הוד השרון 45288.
- ✓ מעוניין לעזור במשחק SIMCTY 2000. עידן, 04-256812.
- ✓ מעוניין להשיג את המשחק EYE OF THE BEHOLDER, בתמורה אתן כל משחק שבידי. גיא, 03-5355614.
- ✓ מעוניין לקנות את ULTIMA UNLERWORK בגריזה המקורית. יוני, 06-973232.
- ✓ מעוניין לקנות או להחליף את המשחק "THE COLONELS BEQUEST". רון, 09-504881.
- ✓ מעוניין להחליף את המשחקים HOCKEY, FIFA, SIM CITY 2000, ACTOIN, WARCRAFT, PQ4

ו-MORTAL KOMBAT. אלעד, 03-6499686.

- ✓ מעוניין לצרף למועדון X.C.C - מועדון מחשבים העוסק בכל הקשור למשחקים. ההרשמה אינה כרוכה בתשלום, מיועד לגילאי 17-8. כל המעוניין להצטרף ישלח מכתב ובו תיאור המחשב שלו ומעט פרטים אודותיו. שי כהן, תד. 15346, ראשון לציון 75053.
- ✓ מעוניין להשיג בדחיפות את המשחקים JAM, NBA, LEMMINGS 3D, FATAL RACING, THE NEED OF SPEED ולונה פארק. תמורת משחקים חדשים וטובים. ערן, 03-6738008.
- ✓ מעוניין להתכתב עם ילדים בגילאי 12-14 על עבמ"ם ו/או תיקים באפלה.



איתמר בר, פסטרנק 2, רמת אביב תל אביב 69205, עורך קוג'קרו, תד. 2076 יוקנעם עילית 20692, מתן קריידן, כפר בלום ד.ג.ג.ע 12150.

✓ מעוניין להצטרף לקבוצת שחקנים מתחילים באזור ירושלים. דניאל, 02-9900375.

## הצילו

- ✓ הצילו! תקוע וזקוק נואשות לעזרה במשחק "עולם הדיסק" - איך משיגים את שפכטל הזהב? כמו כן, תקוע במשחק זאק בשלב של הקודים. בתמורה אעזור בקווסטים ובמשחקים אחרים. אסף, 09-7676101.
- ✓ הצילו! תקוע במשחק FULL THROTTLE - מה צריך לעשות אחרי שהורגים את האופנוענית עם המסור? בתמורה מוכן לתת קודים סודיים במודטל קומבט 2. שאול, 02-665438.
- ✓ הצילו! תקוע במשחק LANDS OF LORE - בקטע של מערת דרקלרס כשאתה מביא את טימוטי דרקלרס שמצאת במערת דרקלרס. מה עושים בשלב זה? כמו כן, תקוע במשחק קינג קווסט 6 - כשאתה מנסה לפרוץ לטירה בבגדי האישה - מה לעשות כדי שהשומרים לא יתפסו אותך? אלון, 03-6413654.
- ✓ הצילו! זקוק נואשות לעזרה במשחק של GDI ובשבלים שאחרי ZECH REPUBLIC. אדם, 09-453420.
- ✓ הצילו! זקוק נואשות לעזרה במשחק "JAGGED ALLIANCE" הבנתי את העניין, אבל איך עוברים שלבים וכובשים שטחים? יפתח, 07-982602.
- ✓ הצילו! צריך לעזרה דחופה ב-WOODRUFF (איך מתקבלים לעבודה במפעל?). כמו כן, זקוק לעזרה ב-SPACE QUEST 6 (מה עושים נגד האנדרואיד האוסטרי במרתף?). וב-KYRANDIA (איך מקבלים את הכוח האחרון בקמיע). אבישי, 06-763513.
- ✓ הצילו! תקוע במשחק DUNE 1. אופיר, 07-739743.
- ✓ הצילו! אני תקועה בשני משחקים, במשחק התפקידים "מבוכים ודרקונים" אני לא מבינה בדיוק איך לשחק ומה לעשות, במשחק המחשב HUGO 2 אני לא מצליחה לפוצץ את המפולת שבבאר כי הגפרורים רטובים ואני לא יודעת איך להמשיך. לילך, 06-341106.
- ✓ הצילו! אולי מי שהצליח לעבור את סירת הפנים במשחק SELDA לגיים בוי יכול להסביר כיצד משיגים את צמיג הכוח השני. אייל, 03-5718264.
- ✓ הצילו! תקוע במשך 3 שנים במשחק DUNE 1. מה צריך לעשות כאשר המנטס מבקש ממך להילחם בהרקונן במערה של סטילגר (מנהיג הפרימן). דניאל, 02-9900375.
- ✓ הצילו! נתקעתי במשחקים "זיליארד", "הוביטוס" ו"הסוד האפל של יערות העד", בתמורה אעזור בקווסטים שונים. רון, 09-504881.

## משחקי תפקידים

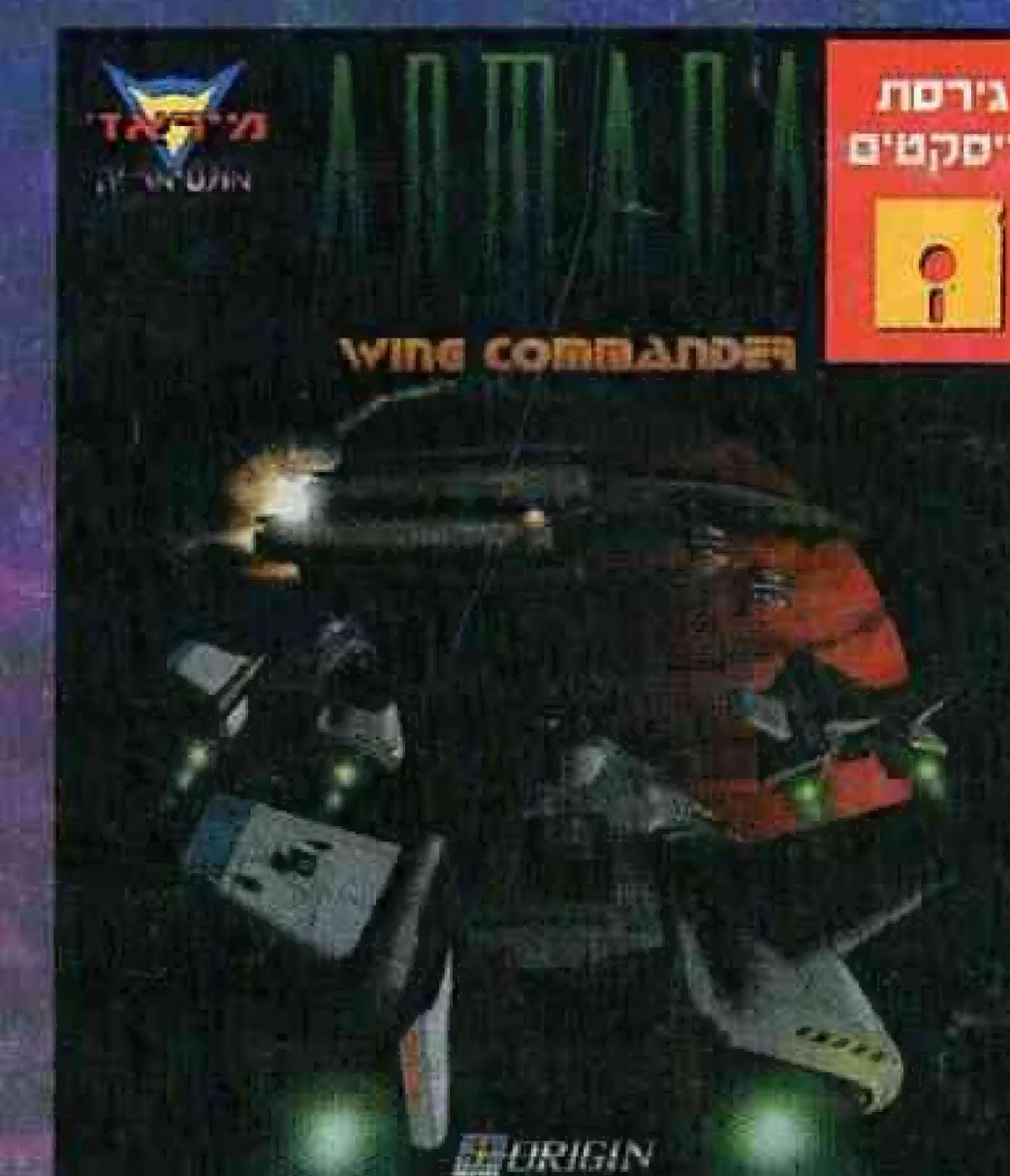
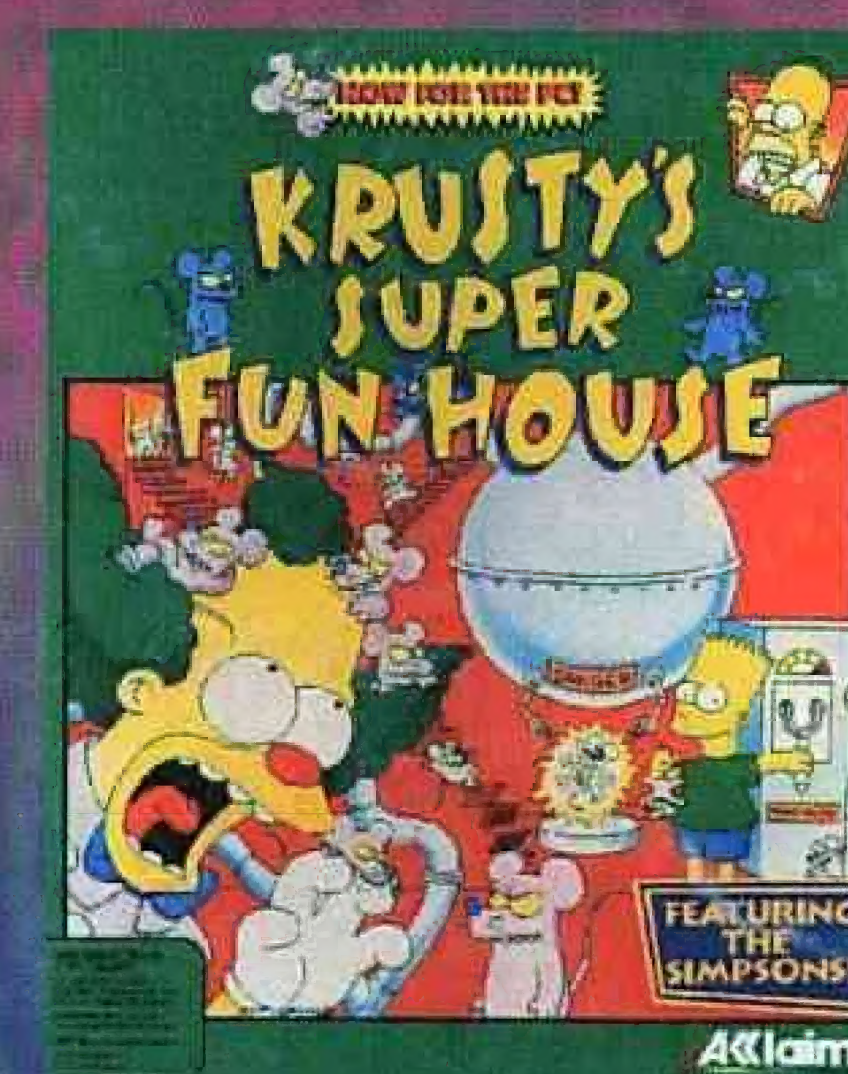
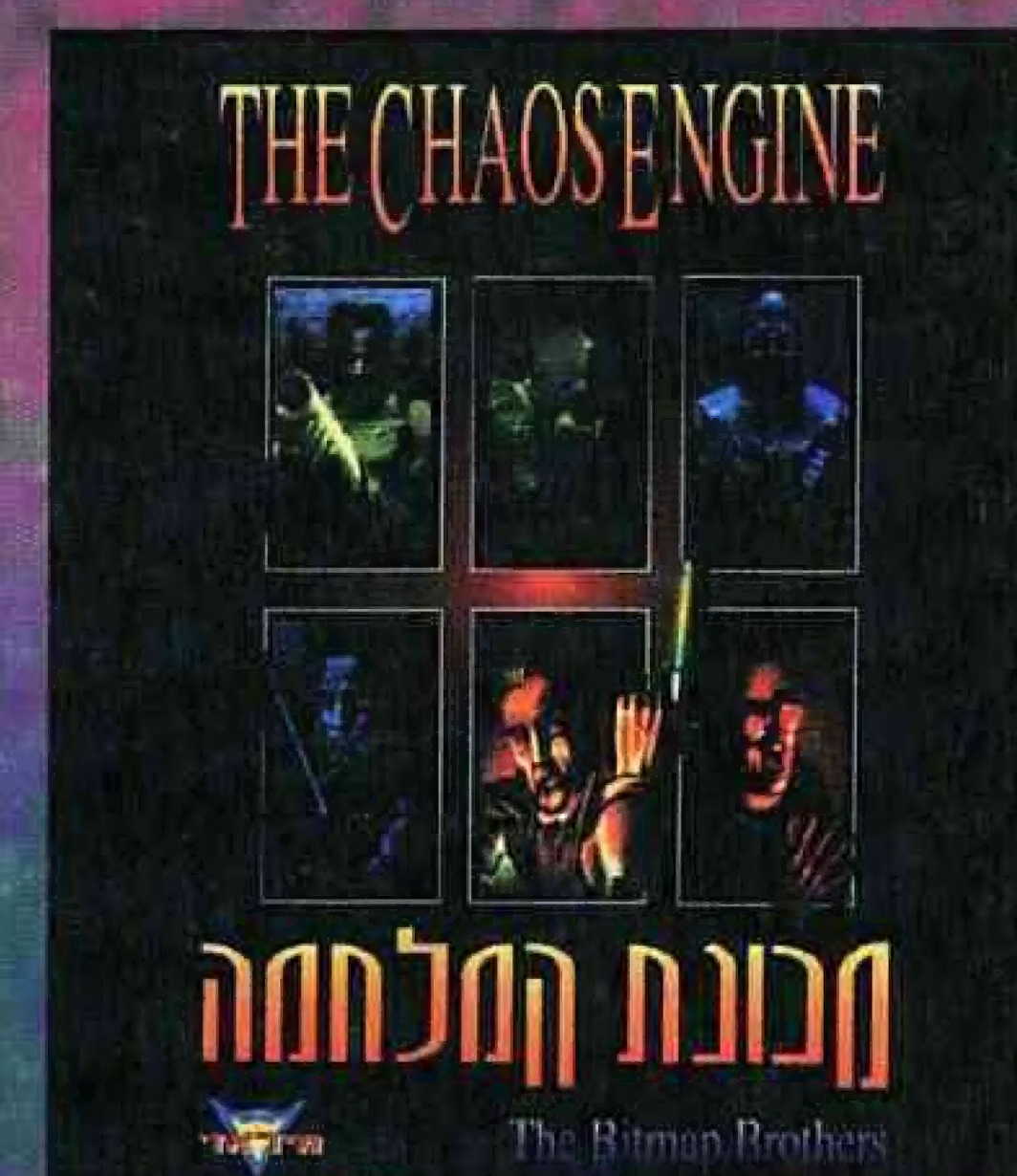
- ✓ שה"ם מנוסה בעל כל הספרים וההרפתקאות של מבוכים ודרקונים מורחב, מחפש שחקנים ושחקניות רציניים באזור עכו. חגי, 04-9816064.
- ✓ שחקן מתחיל בן 10.5 מעוניין להצטרף לקבוצה של שחקנים מתחילים באזור ירושלים. דניאל, 02-9900375.
- ✓ מחפשים שחקנים אחראים בגילאי 12-14 הגרים בפ"ת לקבוצת AD&D, בעלי ניסיון במשחקי תפקידים. הדר, 03-9321602, עידו, 03-9322070.



# לקוראי WIZ בלבד

## 5 משחקי מחשב

שווי 615 ש"ח



ב-199 ש"ח בלבד כולל מע"מ

להזמנות בכרטיס אשראי ב 03-5702654 :

בין השעות 13:00 - 16:00

שיווק באג מולטיסיסטם בע"מ, כנרת 13 בני ברק, טל: 03-5794711

WIZ